AMSTRAD CPC

AMSTRAD

BONNE ANNEE 1990

CENT POUR CENT

VOTEZ POUR LES MEILLEURS JEUX DE 89



NAO LE NOUVEAU HEROS 100% BD



SHUFFLE PUCK CAFE

LISTING LE VOLEUR DE SPRITES

ISSN 0988-8160 - 22 - 21 F - 151 FL - 158 FB - 5.50 FS



N°22 21 F
MENSUEL
JANVIER 90


SOMM
8/15 Actuel
16/21 Votez pour les A100% 89
22/33 Softs à la une
37/39 Recap



L'invité du mois Olivier VATINE retrouvez-le en Actuel BD pages 124-125.

AMSTRAD CENT POUR CENT est une publication de
MEDIA SYSTEME EDITION
31, rue Ernest Renan 92130 ISSY-LES-MOULINEAUX Tél. 40.93.07.00
Directeur de la publication : Alain KAHN
Directeur de la rédaction : Philippe MARTIN

Rédacteur en chef : Pierre VALLS
Responsable de la fabrication : Sabine CHAVANNE
Secrétaires de rédaction : Agnès VIDAL-NAQUET, Hélène SAINT-MARC, Marc CARRIER
Rédaction : Robert BARBE, Philippe HELLOUIN de MENIBUS, **Ont participé à ce numéro** : Alteau, Michel ARCHAMBAULT, Laurent COLONNIER, Stéphane COURTOIS, Christophe DELPIERRE, Patrick GIORDANO, José JOVER, Alain KROURY, Pascal LEFLOCH, Alain MASSOUMIPOUR, Mezzo, Mykaia, Septh, François SORNAY, Laurent THERON, Wilfrid.
Couverture : **Olivier VATINE**
Permanence téléphonique tous les mercredis de 10 h à 18 h
Administration : Sylvie BRUTINAUD, Nadia DJERBI, Magali TAURAND
Concept visuel : Didier LEVALLOIS - **Photocomposition** : KASS Tél. 42.94.05.15 - **Maquette** : Nathalie LEGAY, Yvain BLACHÈRE - **Photogravure** : P.C.S., Photogravure de l'Ouest, **Impression** : I.E.I. Lisses
Média Système Edition est une société totalement indépendante d'Amstrad International. (Tout droit de reproduction réservé pour tous pays).
SA au capital de 250.000 F. RCS Créteil B 341 547 024. Commission paritaire n° en cours. Distribution N.M.P.P. Dépôt légal Janvier 1989. Tous les documents qui nous sont envoyés sont publiés sous la responsabilité de leur auteur et restent propriété du magazine.

PUBLICITE : **Tél. 40.93.07.88**
Responsable de publicité : Nicole VIERS
Chef de publicité : Sylvie FAVIA

Service abonnements : Brigitte EDELY Tél. 40.93.07.88 - France et communauté postale: 1 an/11 numéros: 231 FF.
Par avion: Europe: 310 FF - Dpts outre-mer, Andorre, Monaco: 360 FF. Territoires outre-mer: 420 FF. Afrique: 380 FF.

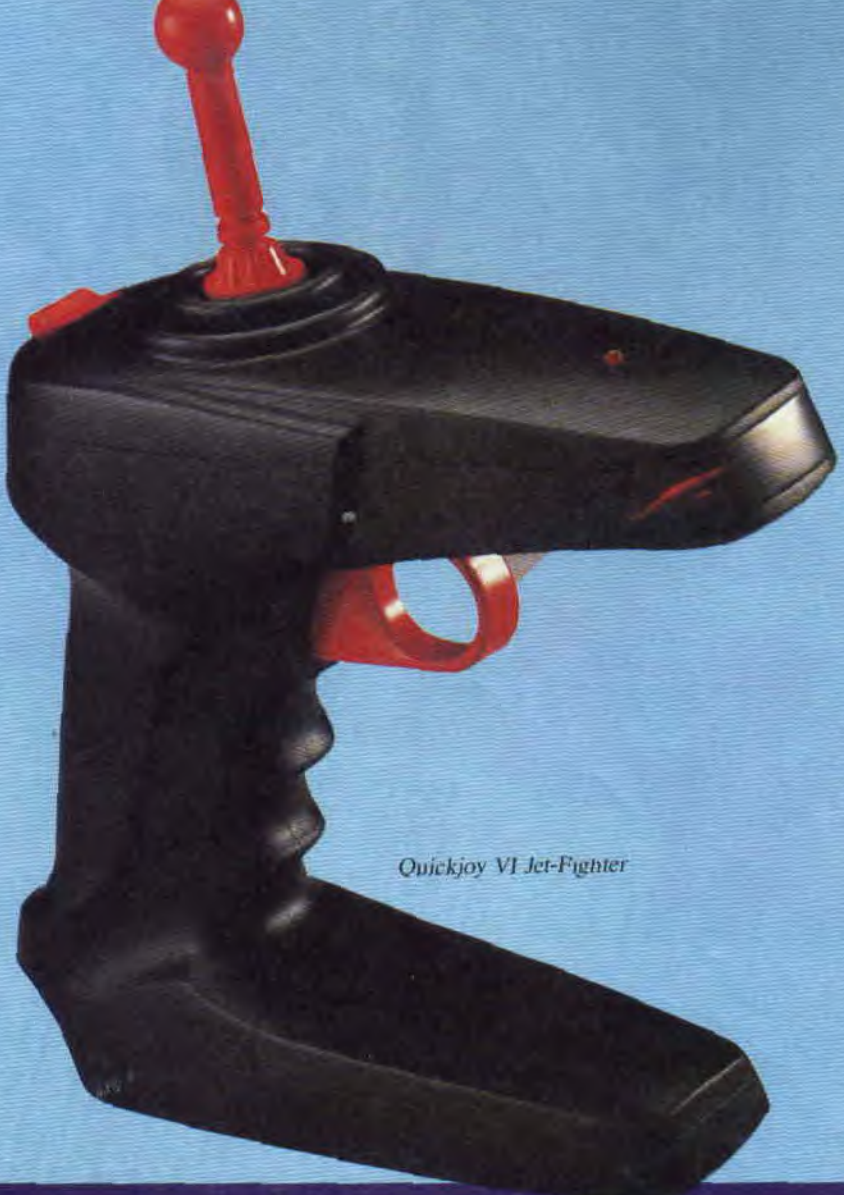
VIRGIN AIME CRYO

Depuis le 1er décembre 1989, Cryo est un nouveau label Virgin, symbolisé par l'image du visage d'une jeune femme endormie sous le casque d'un container de cryogénisation. Les instigateurs de ce nouveau label ne sont pas des inconnus. Ce sont les anciens d'Exxos, les créateurs de Crafton et Xunk, l'Ange de Cristal, Blood, Purple Saturn Day, etc. La bande à Ulrich, les Lamoureux, Pick, Rho, Bouchon, Herbulot, Dublanchet, Robson et Valais s'est donc vouée au culte de Cryo sous l'œil bienveillant de Virgin. Philippe Ulrich, le grand ordonnateur, annonce que ce nouveau label sera placé sous les signes multiples et convergents du voyage, de la magie, de la beauté, de la technologie, de l'aventure et du mystère. Souhaitons que Cryo échappe aux ondes négatives qui entraînèrent l'oubli d'Exxos, et espérons que cette nouvelle soit aussi prolifique en jeux de qualité que son prédécesseur.



JOYSTICKS DE CLASSE

La gamme Quickjoy, connu pour ses joysticks de qualité, s'agrémente de deux nouvelles manettes, le Quickjoy VI Jet-Fighter et Quickjoy IR. Le premier possède six micro-switches et quatre ventouses qui collent à la table. D'un look futuriste il ressemble à un manche à balai de Jet muni d'un socle ressemblant à une base lunaire. Le second, plus surprenant dans sa technique, est un joystick à infra rouge et d'un design digne d'un laser du futur.



Quickjoy VI Jet-Fighter



Quickjoy IR

TITUS TOUJOURS PLUS LOIN

Nous vous avions déjà parlé de cette société le mois dernier et notamment *de son prochain jeu Wild Street (dont* vous pouvez voir encore de nouveaux écrans). Pour le test du soft, il faudra encore patienter un petit mois. Par contre, nous en avons vu une préver*sion et côté animation, il fait large*ment plus que se défendre.

Et voilà déjà les photos du jeu suivant, Dark Century. Lancez vos chars du futur dans un combat sans merci, à un ou deux joueurs. Quatre prisonniers se sont échappés d'une prison inter-sidérale. En tant que gardien du satellite 24, vous devez anéantir ces criminels (pas de quartier !). Vous disposez de quatre chars ultra-perfectionnés de type FIT 207 en Kevlaridium (ça sonne au moins aussi bien que le gosmogole de la fusée shadock). Titus reviendrait-il à ses premiers amours, Fire & Forget et Galactic Conqueror ? Dans l'esprit peut-être, mais la forme est digne des nouveaux jeux Titus, super graphismes, animation et scrolling à tomber par terre. Une sortie à ne pas manquer.









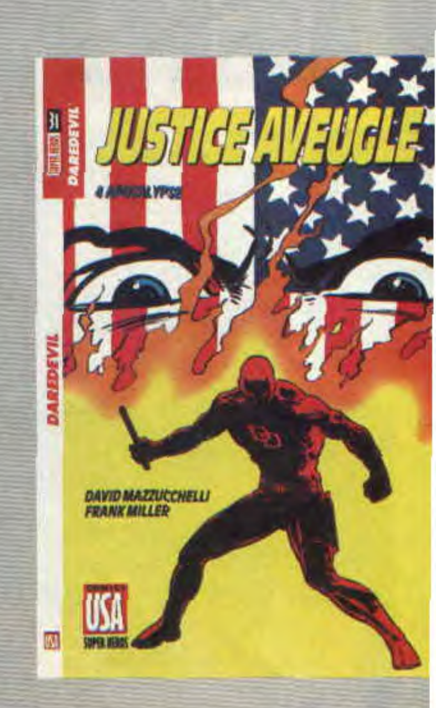


PICTIONARY

Vous avez sûrement entendu parler *de ce jeu de société dont s'est inspiré* La 2 pour son jeu "Dessinez c'est gagné". L'adaptation micro est signée Domark. Il s'agit pour une équipe de joueurs de trouver une personne, un *lieu, un objet ou une action que dessi*ne l'ordinateur ou des membres de l'équipe à l'écran. Le reste du jeu se passe sur un plateau représenté à l'écran avec jet de dés et cases *piégées*.

JUSTICE AVEUGLE

Ça y est, *Born Again* est disponible en français. Cette BD signée Frank Miller et David Mazzuchelli est fabuleuse. Pour l'anecdote, c'est après sa lecture enflammée que le Murdock d'*Amstrad Cent Pour Cent* a pris ce pseudonyme, hommage à la volonté de fer de Daredevil face au Caïd. Dans ces quatre albums (édition Comics USA), le Caïd, roi de la pègre new-yorkaise a en effet décidé d'avoir la peau de Matt Murdock/Daredevil par tous les moyens. Il commence par ruiner sa vie professionnelle, puis s'en prend à sa vie privée, ses amours, ses amis, avant de le ruiner physiquement et de lui faire très mal. Et chaque fois, Matt va se relever, et triompher du mal ! Au départ, la BD commença dans *Strange*, avant que la censure ne l'interrompe. Car *Justice aveugle*, comme toute tragédie, est violent, poignant et sans concessions.







MOT

C'est un nouveau soft espagnol distribué par Ubi Soft. Le jeu ressemble à une BD avec ces différents écrans disposés comme des cases. Le scénario est amusant et ressemble à Bucky, une BD américaine dont Matt vous a déjà parlé : un monstre énorme sort de votre télé, vous devez l'empêcher de faire des bêtises et éviter que vos parents ne le voit. Evidemment, le monstre est un peu lourdaud et vous empêche de mener votre mission à bien...



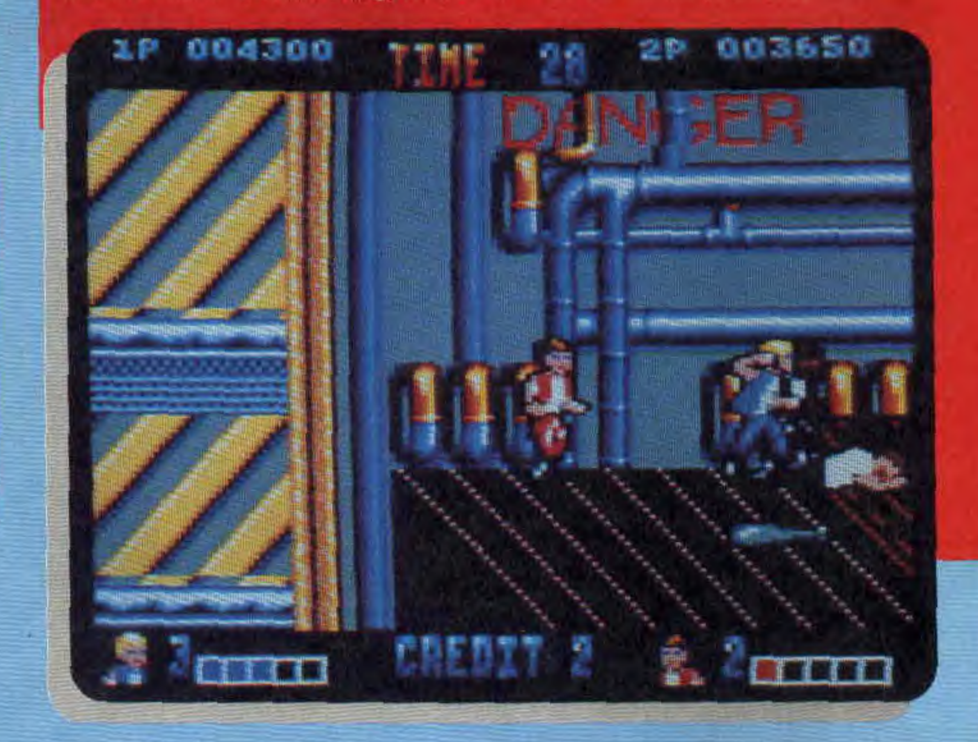
LIVERPOOL

Avec un nom pareil, si vous avez parié qu'il s'agissait d'une simulation de foot, vous avez gagné. Ça va sortir, ce sera distribué par **Ubi Soft** et réalisé par **Grandslam**. On a juste reçu une démo dont on vous passe une photo.



DOUBLE DRAGON II

Double Dragon est sorti depuis à peine trois mois, et Virgin annonce déjà la deuxième édition de ce jeu. Au vu des photos d'écran, il ne semble pas y avoir de grosses différences entre ces deux versions. Double Dragon II, c'est l'adaptation de la borne d'arcade du même nom. Par rapport à la première version, le scénario est identique, seuls les décors, les adversaires et quelques coups sont différents. On espère pouvoir faire le test du jeu sur CPC le mois prochain.





FIENDISH FREDDY

Un jeu **Mindscape** sur *CPC*, c'est assez rare. Et pourtant ça arrive, ou plutôt ça va arriver, puisque nous n'avons pour l'instant qu'une démo. Visiblement, l'action se passe dans un cirque où vous devrez exécuter un certain nombre de numéros...



RICHARD KAY, UN PATRON D'OUTRE-MANCHE



Il y a des jeux qui, pour des raisons indéterminées, tournent durant des semaines entières sur les micro de la rédaction. Ghouls'n'Ghosts, étant le dernier en date, nous donna l'idée de rencontrer ses programmeurs, pour avoir plus de détails sur le développement de ce soft.

Tous renseignements pris, nous apprîmes que ces gentils messieurs habitaient de l'autre côté de la Manche et que, pour une fois, nous aurions un très long trajet à parcourir.

Vendredi, 4 h 59 du matin : tous les réveils de la maison se préparent à effectuer la tâche pour laquelle ils ont été mis au monde, à savoir réveiller des paresseux comme moi, qui n'ont nullement envie de quitter la chaleur trop agréable de leur lit bien douillet. L'opération marteau est lancée. Je saute dans mes baskets, prends la petite valise qui avait été préparée la veille, et saute, sans même boire un café, dans un taxi en direction de l'aéroport de Roissy-Charles-de-Gaulle.

Comme d'habitude, les routes de banlieue sont truffées de monde, et je ne peux m'empêcher d'avoir une petite pensée pour Pierre, qui doit probablement m'attendre. Le taxi me dépose devant la porte F de l'aéroport, où était fixé notre rendez-vous. Nous sommes en retard (OK, OK, Pierre, je suis en retard), on court comme des fous, car le temps passe et il faut absolument revenir à la rédac avec cette satanée interview. Enfin, nous voici arrivés devant une cabine téléphonique. J'ouvre la valise et en sors des poignées de pièces de monnaie, car la communication avec l'Angleterre est plus onéreuse qu'un appel aux copines de banlieue.

LE TELEPHONE SONNE

Nous : Bonjour, nous sommes d'*Amstrad Cent Pour* Cent et souhaitons vous poser quelques questions au sujet de Ghouls'n'Ghosts.

Une voix au bout du fil : Would you like to speak louder please ? (Plus fort, SVP.)

Nous : Vous êtes un studio de création, pouvez-vous nous donner quelques renseignements à ce propos ?

La voix : Si nous ne distribuons pas nos jeux, c'est que cela coûte beaucoup d'argent et que nous préférons traiter avec des sociétés comme US

Gold qui s'en chargent très bien, notre point fort restant la programmation.
Nous : Vous développez aussi pour Ocean ?
La voix : Yes.
Nous : Votre équipe est formée de combien de programmeurs ?
La voix : Nous sommes vingt et un, plus moi, cela fait... heu... vingt-deux. Cela inclue les artistes, les musiciens et les programmeurs.
Nous : Combien de personnes travaillent sur CPC ?
La voix : Sur Ghouls'n'Ghosts, par exemple, il y a eu six personnes - quatre programmeurs, un graphiste et un musicien - et cela a été un véritable travail d'équipe.
Nous : Comment crée-t-on un studio de création ?
La voix : J'ai travaillé pour Ocean et développé des jeux pour Activision, puis j'ai employé des gens pour 45 livres par semaine pour développer des jeux, et US Gold nous a contactés pour travailler avec eux.
Nous : Vous arrive-t-il de proposer des créations ?
La voix : Cela nous arrive parfois, mais nous travaillons aussi sur commande.
Nous : Vous avez travaillé sur Ghosts'n'Goblins ?
La voix : Non, nous n'avons absolument pas travaillé sur ce jeu, mais on connaissait bien les développeurs de ce jeu car ce sont des amis.

Nous : Quelle fut la plus grande difficulté lors du développement de Ghouls'n'Ghosts ?
La voix : Incontestablement les graphismes, car sur la borne d'arcade, il y avait énormément de sprites qui bougeaient dans tous les sens. Nous avons gardé le jeu en entier, tout en essayant de lui conserver sa rapidité.
Nous : Les graphismes on été faits sur quelle machine ?
La voix : Nous faisons toujours les dessins d'un jeu sur la machine à laquelle il est destiné. Même si cela prend plus de temps, on est certains que le résultat sera meilleur.
Nous : Quels sont vos utilitaires ?
La voix : On développe nos propres utilitaires qui correspondent exactement à nos besoins.
Nous : Il existe une auréole bleue autour du personnage de Ghouls' n'Ghosts. De quoi s'agit-il ?
La voix : Je ne vois pas de quoi vous parler, mais cela provient probablement du choix des graphistes, qui trouvaient qu'ainsi le personnage ressortirait mieux sur les décors.
Nous : Combien de temps vous a pris le développement de Ghouls'n'Ghosts ?
La voix : Dix mois avec tout le monde, dont deux personnes sur CPC.

Nous : Vous travaillez beaucoup sur CPC ?
La voix : On aime beaucoup travailler sur cette machine et tant qu'il y aura un marché, nous serons ravis de pouvoir répondre à la demande.
Nous : Comment vous placez-vous par rapport aux autres compagnies qui développent pour Ocean ou US Gold ? Y a-t-il entre vous beaucoup de compétition ?
La voix : Il y a tellement de travail qu'il y a de la place pour tout le monde, et en plus nous développons sur Nitendo, ce qui nous avantage par rapport aux autres compagnies.
Moi : Pierre, avec ce rosbif je ne comprends rien, je vais prendre un café.

Pierre : OK boy, je continue tout seul. D'après vous, l'avenir des jeux sera plus sur ordinateur ou sur console ?
La voix : C'est difficile à dire. Les gens aiment bien allumer leur machine et que le jeu démarre au quart de tour, sans passer par de longs moments de chargement, ce qui pourrait faciliter le marché des consoles. Il y a aussi les problèmes du clavier et de tous les branchements qui gênent un peu l'utilisateur.
Nous : Combien de jeux faites-vous par an ? Et quel a été votre meilleur hit ?
La voix : Nous faisons quinze jeux par an, sur tous les formats. Pour les hits, Bubble Bobble, sur Commodore, a remporté le prix de la meilleure bande sonore, et nous comptons beaucoup sur Ghouls'n'Ghosts.
Un clic nous indiqua que nous étions en rupture de monnaie et qu'il nous fallait raccrocher. Contents de nous, on se dirigea vers la cafétéria de l'aéroport pour prendre un petit déjeuner, ce qui nous donna la force de rejoindre les locaux de la rédaction pour continuer notre travail.
Je me pose encore une question, qui m'apparaît comme un mystère insondable. Pourquoi Pierre m'avait-il donné rendez-vous à l'aéroport de Roissy ?
Elle : Voilà, j'ai fini de traduire l'interview, il ne vous reste plus qu'à la rentrer au clavier, car vous êtes comme d'habitude à la bourre et le SDR et la maquette n'attendent plus que vous pour boucler le journal.
Avant de vous quitter, je me dois de vous présenter les acteurs de notre film de ce soir. Dans le rôle de la voix, c'était Richard Kay, P-DG de Software Creation. Je n'oublie pas la charmante Hélène Chartier, de SFMI, qui nous a servi d'interprète, nous consacrant quelques heures de son précieux temps. Merci beaucoup, Hélène.

Propos recueillis par Hélène, Pierre, et Poum au café

SHUFFLEPUCK CAFE



Concevoir un jeu simple est facile, mais concevoir un jeu simple qui reste prenant et qui est, en plus, parfaitement réalisé, ça commence à tenir de l'exploit ! Cet exploit, Broderbund vient de le reléguer au rang des souvenirs avec Shufflepuck Café.

Tard dans la nuit kryptonienne, je commence à somnoler aux commandes de mon Nash Sombrero qui sillonne l'espace intersidéral. Je suis sur le point de réussir la plus belle affaire de ma carrière de marchand intergalactique, quand une panne se déclenche dans la valve du réacteur de mon vaisseau. Contraint de faire route vers la planète la plus proche, j'atterris aux abords d'une cité endormie. Les seules lumières qui percent l'obscurité proviennent d'un bâtiment de l'autre côté de la rue.

Après avoir poussé la porte de l'immeuble, je me fraie un chemin dans les immondices qui encombrent l'escalier, puis j'entre dans une grande salle enfumée et bruyante : c'est le Shufflepuck Café, tripot de bas étage où se retrouvent tous les loubards des environs !

HUMMM... SALUT, ON PEUT TELEPHONER ?

Mon irruption dans ce repaire de brigands ne passe pas inaperçue : le patron et les clients me dévisagent avec un air menaçant. Je comprends vite que pour passer un coup de fil au réparateur, je vais devoir faire mes preuves face aux champions locaux de palet sidéral... ils sont huit et je suis seul ! Je m'assieds donc sans me faire prier à la table de jeu et je commence une partie contre le plus mauvais joueur de l'endroit, Skip Fenney, un petit bonhomme à lunettes qui travaille à la blanchisserie voisine.

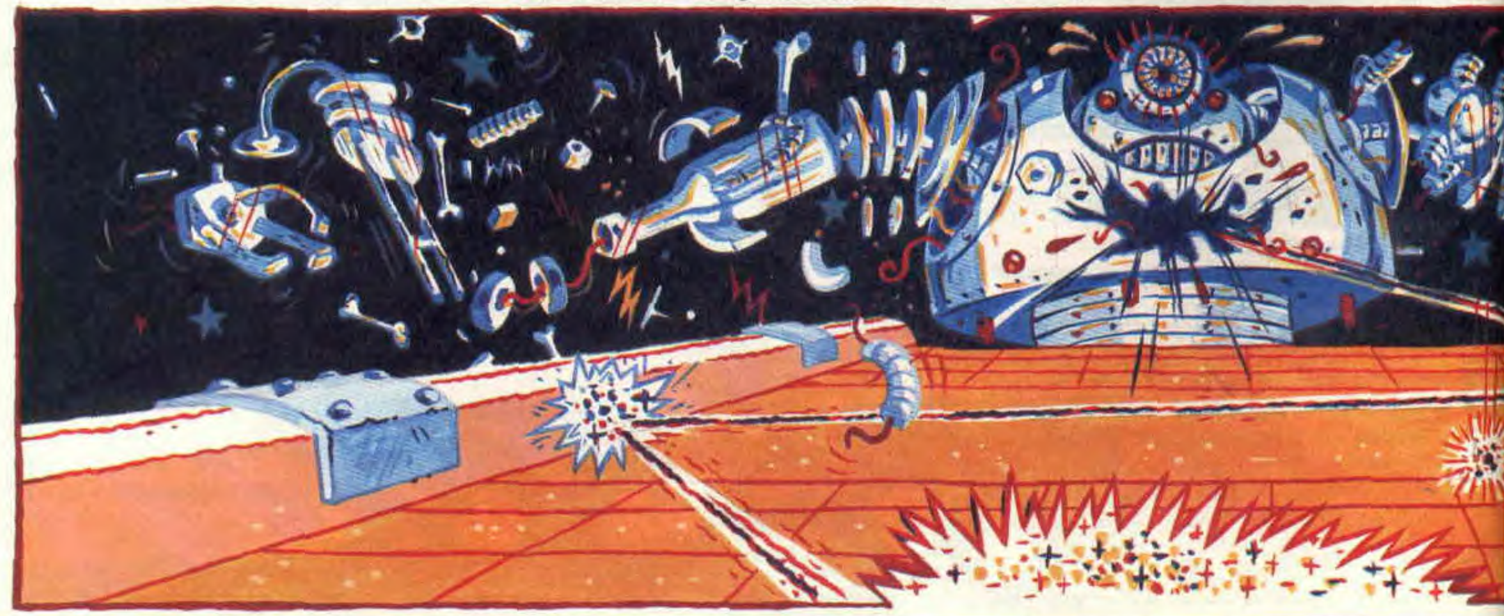
La table est rectangulaire et ressemble un peu à un billard. Je sers le premier ; d'un coup de raquette, j'envoie le palet en direction de Skip qui me gratifie d'un retour assez timide. Pour une première balle, je ne me défends pas si mal : je contre et le palet glisse à toute vitesse sur la table ! Il finit par s'écraser au fond du camp adverse. Skip fait la grimace : il ne s'attendait pas à un tir aussi fulgurant !

D'ailleurs, toute la partie va se dérouler de la même manière : mon adversaire a beau être un joueur expérimenté, il est bien moins rapide que moi et je peux tranquillement envoyer le palet dans les bandes pour provoquer des rebonds qui le laissent toujours pantois. Je marque donc rapidement les quinze points qui me permettent de gagner la partie. Ce succès mérité ne fait pas plaisir aux autres clients du bar, que ma présence énerve visiblement de plus en plus. Ils se sont maintenant ligués contre moi, et ce n'est plus un mais sept adversaires que je vais devoir affronter !!!

LE PALET SIDERAL

Vous l'avez compris, le palet sidéral se joue à deux. Une longue table vous sépare de l'adversaire qui vous fait face. Vous disposez d'une raquette et d'un palet qui fait office de balle. Le but du jeu est de marquer quinze points avant votre adversaire, en envoyant le palet de manière qu'il ne puisse pas le rattraper.

De nombreuses options vous sont proposées. Elles sont accessibles par des menus déroulants (un ingrédient que les esthètes du CPC apprécieront) et vous permettent de changer la taille de votre raquette, ses vitesses de déplacement latéral et vertical, ainsi que la puissance des coups que vous donnez, car même s'il peut paraître enfantin au premier abord, le maniement du palet n'en reste pas moins assez complexe. Contrairement à Arkanoïd, où vous deviez simplement déplacer votre raquette latéralement, vous avez ici la possibilité de l'avancer sur la



91%



table de jeu, ce qui permet de donner des coups très puissants en déplaçant votre raquette (jeu d'attaque), ou plus simplement de contrer les tirs adverses en restant à la limite de la table (jeu défensif).
Une option particulièrement sympathique vous sert à définir un obstacle (modulable en taille et en poids), qui se déplace latéralement au milieu de la table lorsque vous le touchez avec le palet. Avec un peu d'expérience, vous apprendrez à en tirer parti pour mettre vos ennemis en pétard, ce qui se ressent toujours au niveau du score final.





QUE DE SURPRISES !

Je dois vous avouer qu'en jouant ma première partie de Shufflepuck Café, j'étais convaincu d'être tombé sur un soft ennuyeux au possible, puisque mon rôle se bornait à taper dans un palet jusqu'à ce que mort s'ensuive. Puis, j'ai progressé dans le jeu et j'ai rencontré des adversaires tous plus délirants les uns que les autres, faisant des mimiques tordantes, pour peu qu'ils marquent un point ou que vous leur en marquiez un.
Je n'ai pas assez de place pour vous les décrire tous mais sachez que la princesse Bejin est la plus adorable créature qu'il m'a été donné de combattre sur CPC. Pendant une partie, elle cligne des yeux et vous fait des petites moues de ses lèvres pulpeuses, qui vous donnent une furieuse envie de sauter sur la table pour la prendre dans vos bras.
Les graphismes (en mode 1) sont excellents, la musique est sympa et la notice, enfin, est une grande feuille au dos de laquelle vous pourrez trouver un superbe poster représentant le café et ses occupants habituels. Seuls reproches possibles à cette petite merveille : les options ne sont accessibles qu'en entraînement et vous ne pouvez jouer que contre l'ordinateur (ce qui est une bénédiction si l'on se souvient de ce que donne le ping-pong à deux joueurs !). Shufflepuck Café se joue avec ou sans joystick. Le scénario du jeu aurait pu être mortel, mais il a été agrémenté de petits fourbis qui, ajoutés les uns aux autres, en font un soft exceptionnel. Tout possesseur de CPC digne de ce nom doit le découvrir, quels qu'en soient les moyens...

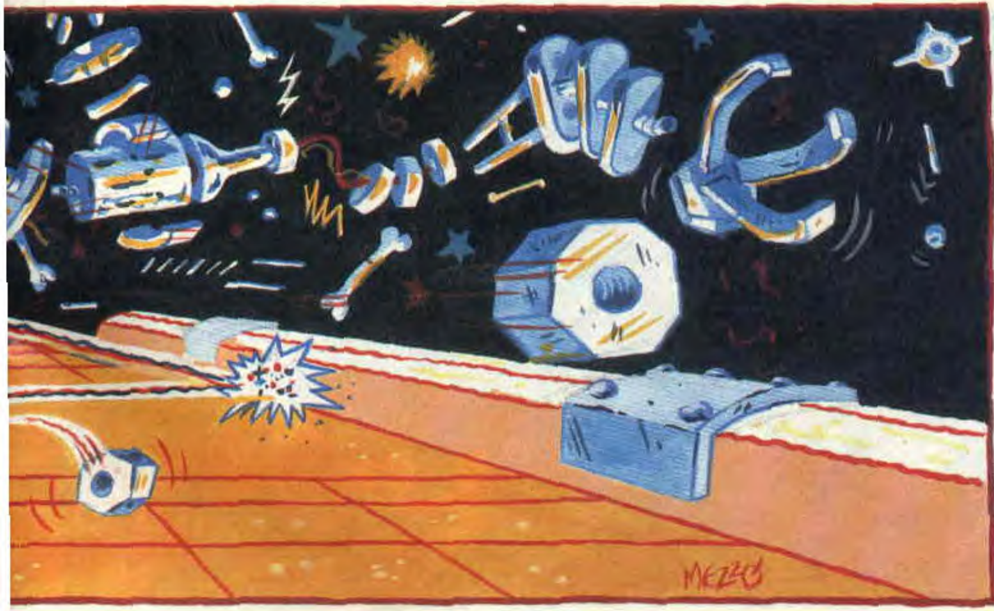
Lacsap, le roi du palet



SHUFFLEPUCK CAFE
de BRODERBUND
Distribué par LORICIEL
K7 : n.c.
Disk : 199 F



Graphisme :	95 %
Son :	75 %
Animation :	85 %
Richesse :	90 %
Scénario :	100 %
Ergonomie :	85 %
Notice :	100 %
Longévité :	95 %
Rhaa/Lovely :	90 %





OPERATION THUNDER

Simple : Operation Thunderbolt est le petit frère d'Operation Wolf, soit un soft d'arcade pure dans lequel il faut descendre un maximum d'adversaires en un minimum de temps. Le genre de jeu qui ne demande ni intelligence ni réflexion. Un véritable concentré de vitamines sur CPC. Et, en ces temps de grand froid, vous comprendrez que ses qualités médicales et défoulatoires excusent sa relative simplicité.

Au premier coup d'œil, Thunderbolt attaque sacrément la rétine. Je dirais même plus : il est fouillis. Ce qui frappe surtout, c'est la difficulté à repérer sa mire, et l'impact des balles que l'on déplace via joystick ou à même le clavier à l'aide de nos petits doigts crochus. Mais, une fois la douleur oriculaire passée, on se surprend à s'éclater à dégommer sans ciller. Surtout qu'au fur et à mesure des tableaux, l'intérêt va croissant, et que la grosseur des sprites nous fait oublier ces premières prises de tête (d'œil, devrais-je dire).



Pôôô mal, comme dirait Garcimore (le pote de Poum le magicien).

CONTACT INTELLIGENCE AGENT

Première mission : trouver un espion ennemi. Bon, je sais, c'est en anglais, mais pour ce qui est de l'intelligence, je vous conseille de chercher ailleurs (je vous passe d'ailleurs le scénario mettant en scène le héros Roy Adams, et faisant passer Rambo pour du Shakespeare). Ici, on tue et on arrache les tripes des terroristes. Pas le temps de faire marcher vos neurones, de toutes façons, car Thunderbolt va VRAIMENT TRES VITE. Le premier tableau propose donc une animation tentant de vous faire croire que vous avancez sur une route en combattant. On a affaire à du mode 0, et il est un peu dommage que l'image clignote et que les couleurs ne soient pas du meilleur goût. Pour en finir le plus rapidement possible avec vos adversaires (hélicoptères et fantassins en bur-



nous), repérez et ne loupez pas les objets qui tombent du ciel : bonus de vie (une bouteille orange), gilet pare-balles, chargeurs, tir laser, caisses de médicaments parachutées... En fait, concentrez-vous sur eux.

ON NE SUPPORTE PAS LA SOLITUDE ?

Bon, c'était pas trop dur ? Attendez, ne partez pas, il y a encore sept niveaux à franchir ! Au fait, je parle, je parle, je m'emballe, et j'en oublie le principal (quel suspens !). Ben oui, Operation Thunderbolt se joue aussi à deux, et, croyez-moi, c'est pas franchement désagréable. Que l'on joue façon "destruction systématique des adversaires", ou manière "c'est moi qui ferait le plus de points, normal j'suis l'meilleur", le jeu prend tout de suite une dimension supérieure. Une dimension plus vivante, ce qui n'est pas le moindre paradoxe pour un jeu de tuerie. Alors filez déjà rencart à vos meilleurs amis...



BOLT 83%



ON NE SUPPORTE PAS LES TERRORISTES ?

Deuxième niveau : attaque du dépôt de munitions. Même topo, sauf que cette fois, les ennemis sont beaucoup plus méchants, notamment les petits malins aux fenêtres qui canardent sec, et les kamikazes prêts à tout pour vous faire péter une grenade à la tronche. Troisième niveau : vous roulez en jeep, et le destroy continue de plus belle... Bon, je ne vais pas non plus vous raconter en détail les huit parties composant ce soft, il ne resterait plus aucune surprise. Mais sachez quand même que la suite vous permettra de libérer les otages (par pitié, ne les tirez pas comme des lapins), de faire une promenade (torride !) en bateau, jusqu'à l'anéantissement définitif des terroristes dans l'avion, cela dans un déluge de feu et de sang. Un véritable exorcisme pour les obsédés du détournement d'avion !



ON NE SUPPORTE PAS LES ANIMAUX ?

C'est Brigitte Bardot qui doit être verte de rage. Car il passe de temps en temps au fil des tableaux de Thunderbolt des animaux. Moi, sympa, je les évitais de mon feu meurtrier, pensant qu'il s'agissait de chats d'otages ayant pris la poudre d'escampette. Que nenni, après un rapide coup d'œil à la notice, je me suis rendu compte qu'il faut en fait abattre ces pauvres bêtes (peut-être dressées pour la stomba !), ce qui peut en plus amener d'intéressantes options. Quelle vie ! Au fait, je vous disais de vous concentrer sur les objets tombant. N'en oubliez pas les véhicules qui vous canardent comme des malpropres. Ce sont les plus dangereux. Et ils tirent dru !

ON NE SUPPORTE PAS LES SHOOT'EM' UP ?

Je ne pense pas. Le simple fait que vous ayez lu cette critique jusqu'à ce niveau prouve votre attachement aux valeurs fondamentales du soft de baston sur CPC. Operation Thunderbolt a donc toutes les chances de vous satisfaire. C'est sûr, il est moins réussi que son papa Wolf. Mais grâce à une difficulté bien dosée, il risque de s'accrocher un certain temps dans le drive de votre CPC. Et tous ceux qui se ruinent dans la borne d'arcade dont a été adapté ce méchant soft de guerre et de destruction risquent de faire ainsi de substantielles économies. Bref, nombreux tableaux, efficacité, jeu à deux et difficulté. Les amateurs apprécieront ! Soyez braves !

Matt "killer" MURDOCK

OPERATION THUNDERBOLT de OCEAN
Distribué par SFMI
D7 : 149 F
K7 : 99 F



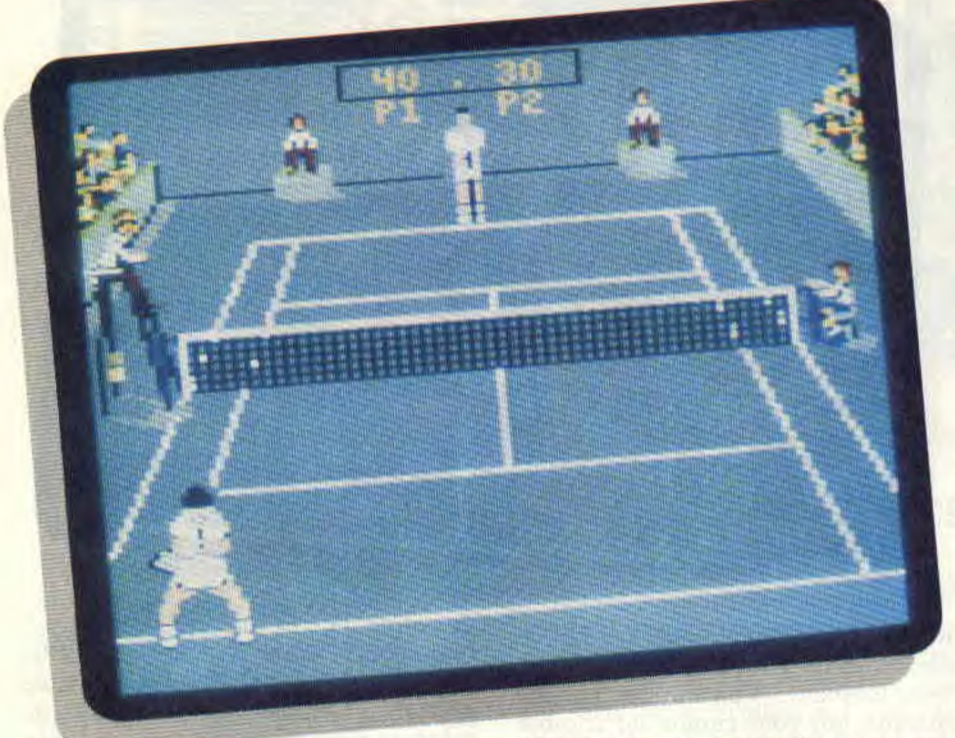
Graphisme :	85 %
Son :	80 %
Animation :	90 %
Richesse :	90 %
Scénario :	75 %
Ergonomie :	75 %
Notice :	80 %
Longévité :	90 %
Rhaa/Lovely :	80 %





GREAT COURTS





Les simulations sportives qui sortent en plein hiver ont d'incontestables avantages. D'abord elles permettent de pratiquer notre sport préféré, en l'occurrence le tennis, en plein mois de janvier sans se geler les... jambes, et ensuite elles nous donnent l'impression d'être de véritables dieux du stade sans sortir de chez soi. Encore faut-il que le jeu soit de qualité. L'est-il ? Il l'est !

Je ne sais si vous êtes comme moi : un grand amateur de tennis devant la télé. Si c'est aussi votre cas, alors réjouissez-vous, car Great Courts, c'est comme à la télé, mais en mieux. Le plus vient évidemment du fait que vous pouvez contrôler au moins un des adversaires. On pourrait certes remarquer que tous ces arguments valables pour Great Courts peuvent s'appliquer à n'importe quelle simulation de tennis. Ouaip ! on pourrait, mais on aurait tort et je m'en vais vous le prouver...

SERVICE GAGNANT

Bien sûr, avant de commencer à jouer, vous devrez choisir entre différentes options afin d'adapter le jeu à votre personnalité. De toutes ces possibilités, je vous reparlerai plus tard. Pour l'instant, place au jeu. Le court de tennis est vu depuis un côté et légèrement de dessus. Un des joueurs est donc de face et l'autre de dos. Pour le service, vous devez cliquer sur le bouton de feu. Une croix vient alors symboliser l'endroit où la balle ira rebondir si vous relâchez le bouton de feu. Evidemment, vous pouvez diriger la croix sur la droite ou la gauche et en profondeur. Une fois que la balle est partie, il ne vous reste plus qu'à espérer que votre adversaire va la rater. Parce que, s'il la rattrape, elle revient tellement vite que vous aurez à peine le temps de la voir passer. C'est ce qu'on appelle le TGV, le Tennis à Grande Vitesse. Bon, ça c'est le début, parce que petit à petit, vous vous habituerez à la vitesse de jeu et pourrez réussir à tenir un peu l'échange, même tenter votre chance à la volée.

OUT !...

Une fois que la balle est engagée, à vous de vous débrouiller. Plus rien ne vous indiquera l'emplacement idéal pour décocher un passing-shot le long de la ligne ou un retour de service plongeant dans les pieds de l'adversaire. Je vous donne un petit conseil quand même, justement à propos des retours de service : quand c'est à votre adversaire de servir, la même petite croix que pour votre service va s'afficher, ne la quittez pas des yeux car elle vous permettra de vous placer idéalement pour faire un bon retour.

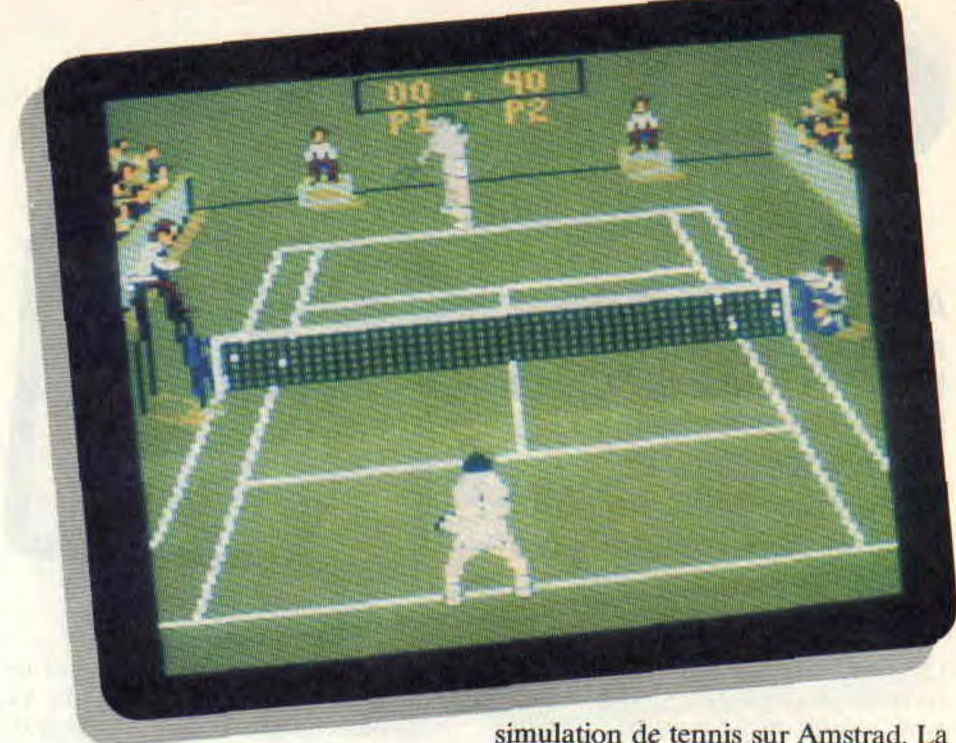
Ce qu'il y a de fabuleux avec Great Courts, c'est sa rapidité. Le jeu va tellement vite que vous n'avez pas même une milliseconde pour réfléchir. Tout est dans les réflexes, et quand vous saurez que la direction de vos coups est fonction de votre position par rapport à la balle au moment où vous la frappez, vous comprendrez que, pour atteindre un bon niveau, ce n'est pas évident. Par contre, c'est comme pour de vrai. Vous réussissez des coups inattendus et splendides et, en contrepartie, des points qui semblaient tout faits vous filent entre les doigts, comme la jolie blonde qui me souriait l'autre soir et que j'ai laissé partir sans rien dire, ni faire le moindre geste. J'vous jure ! C'est ce mélange de frustration et de plaisir qui rend ce jeu si accrochant.

EN KIT OU EN OPTION

Great Courts, c'est comme vous voulez. Vous pouvez vous entraîner, jouer contre l'ordinateur ou à deux, choisir votre niveau de difficulté (il y en a trois), faire un match ou vous lancer dans les tournois du grand chelem. Vous avez la possibilité de jouer de







face ou de dos, au clavier ou au joystick, enfin tout ce dont peut rêver le plus exigeant des cépécéistes. Les graphismes sont très bien, l'animation excellente et la jouabilité pas mauvaise du tout...

EGALITE

Hé là, je vous vois déjà en train de baver sur le beau papier du *Cent Pour Cent* en pensant que, d'après ce que j'écris, Great Courts est l'ultime simulation de tennis sur CPC. Eh ben, vous avez presque raison de baver, parce que Great Courts ce serait ça s'il n'y avait pas quelques défauts. Tout d'abord, un truc vraiment bête mais ennuyeux : il arrive parfois, au début d'un jeu, que votre adversaire serve à gauche.

Tous ceux qui s'intéressent au tennis savent que c'est une erreur de programmation, car au tennis, on débute toujours un jeu en servant à droite. Ensuite, lorsque vous commencez un tournoi, même si vous gagnez le premier match, vous êtes obligé de jouer dans les autres tournois et de gagner pour progresser dans le premier. C'est un peu comme si Lendl se qualifiait pour les demi-finales de Roland-Garros et devait aller jouer les qualifications à Flushing Meadows avant de pouvoir revenir faire la finale à Paris ! Enfin, pour en finir avec les critiques, je ne comprends pas pourquoi, quand on joue au niveau avancé ou professionnel, on n'a droit qu'à une seule tentative de service quand on met sa première balle dans le filet. C'est aberrant...

JEU SET ET MATCH

Malgré ces quelques défauts, Great Courts est quand même la meilleure simulation de tennis sur Amstrad. La taille des sprites, l'animation, et encore une fois la rapidité des échanges en font un excellent jeu. Seul contre l'ordinateur ou à deux (c'est bien mieux), Great Courts vous fera passer de bons moments jusqu'à ce que vous ayez la balle de match au bout de votre raquette.

Pierre

GREAT COURTS de UBI SOFT
Prix : n.c.





Graphisme :	85 %
Son :	80 %
Animation :	85 %
Richesse :	85 %
Scénario :	50 %
Ergonomie :	75 %
Notice :	55 %
Longévité :	85 %
Rhaa/Lovely :	80 %

CHASE HQ

Attention, on s'accroche aux accoudoirs des fauteuils roulants : Chase HQ débarque sur les écrans des CPC. Et croyez-moi, voilà un soft qu'il va faire mal dans les chaumières.



Comment, comment, comment ? Vous ne connaissez pas Chase HQ ? Bon, je vois, puisqu'on ne peut compter que sur soi-même dans cette rédaction, je m'en vais vous raconter un petit peu de quoi il retourne (si j'ose m'exprimer ainsi ; ne voyez rien de malhonnête là-dedans).

Il me faut, pour cela, parler du célèbre OutRun, du non moins célèbre, mais néanmoins nippon, Sega. Bon, là, si ce jeu ne vous dit rien, je ne peux plus rien faire pour vous, abonnez-vous plutôt à *Modes et Tricots*.

Or donc, voilà quelque temps de cela, le sus-cité Sega sortit en salles d'arcade une simulation de course automobile baptisée *OutRun*. Bon. Succès commercial énorme aussi bien que mondial, bref, OutRun est LE jeu qui propulse Sega au sommet des charts du moment.

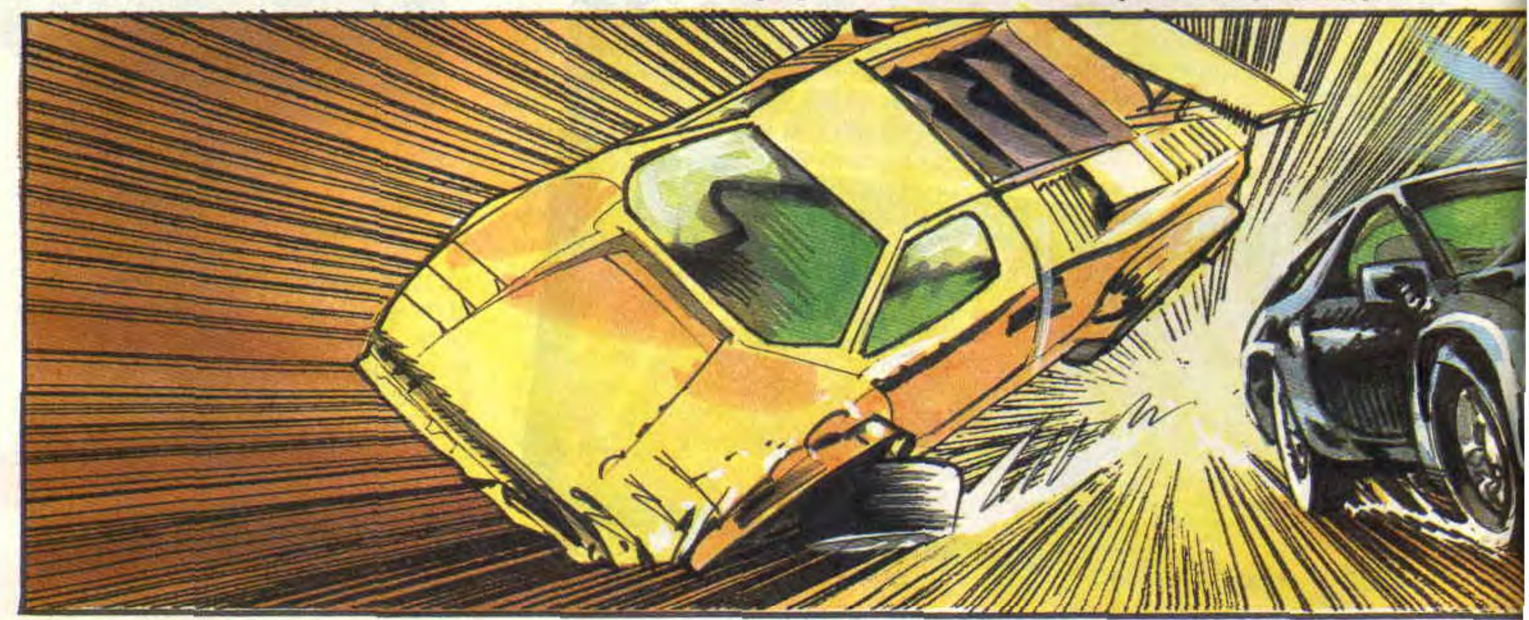
Mais il se trouve que Taïto, un autre géant nippon du jeu d'arcade, et principal concurrent de Sega par la même occasion, se dit un truc du genre : "C'est pas vrai, on peut pas rester les bras croisés sans rien faire. On va, nous aussi, sortir notre simulation de course automobile, et qu'elle sera encore meilleure qu'OutRun, parce que bon, quand même, faut pas déconner, Sega, il commence à nous les gonfler." Et de proposer un certain Top Speed, qui ne remportera qu'un succès d'estime (malgré le fait qu'il fut effectivement meilleur qu'OutRun, mais c'est là un avis totalement personnel, s'pas). Et depuis ce temps, Taïto n'a eu de cesse de sortir un jeu de poursuite automobile qui remporte un plus grand succès que le déjà trop cité OutRun (soit dit en passant et entre parenthèses, Sega n'en est pas resté là, et a même remué le couteau dans la plaie béante de Taïto Corp., avec son Turbo OutRun, encore meilleur que le premier du nom. Re-bref).

Et donc, outre tous les essais infructueux de Taïto pour concurrencer <biiiiipp !>, on dénote le fameux Chase HQ, dont à propos duquel cet article est tout de même consacré, après tout, hein.

CHAISE HQ

Voui, bon. Contrairement à la plupart de ses collègues automobiles, Chase HQ se distingue par le fait qu'il vous glisse dans la peau de deux superflics de la route, au volant d'une Porsche dernier modèle (tellement dernier, le modèle, que je crois bien ne même pas le connaître, mais bon, je ne suis pas non plus un spécialiste). Leur but ? Poursuivre des voitures, certes, mais pas n'importe lesquelles. Non, on est superflic ou on ne l'est pas. Ce n'est pas à la portée de tout le monde d'être le James Bond des routes, le Max la Menace des campagnes ou le Capitaine Furillo départemental.

On poursuit le top-level de la criminalité, c'est-à-dire les bandits, en supercaisse eux aussi, qu'on ne peut arrêter qu'à grands coups de pare-chocs renforcés au nitrate d'adamentium (traduction pour les esprits simples : toi



87%

y'en a devoir faire boum-boum avec voiture dans celle des méchants. Hugh). Plus on tape, plus la voiture adverse s'abîme (normal, après tout), et il faut taper un certain nombre de fois pour réussir à l'arrêter et pouvoir, triomphalement, passer les menottes aux vilains. Finalement, c'est très moral.
Mais qu'est-ce que c'est-il qui fait le succès de ce genre de jeu ? La vitesse, bien sûr. Et de coté-là, Chase HQ n'est pas rade, jugez-en plutôt : vous disposez de trois injections de nitroglycérine (ou d'éther, j'ai pas réussi à distinguer l'odeur) capables de propulser la voiture à des vitesses vertigineuses. Whaou.



CHESS HQ

Et maintenant, la grande question : la version CPC est-elle réussie ? Eh bien, matez donc les écrans qui égayent cette page, et vous comprendrez déjà que, graphiquement parlant, c'est plutôt génial.
Côté animation, c'est le summum. Si. Je l'affirme bien haut et à nouveau : c'est le summum. On ne peut s'empêcher d'éprouver un sentiment de déjà vu, mais... Ben oui, quoi, de déjà vu. Je m'explique : ressortez des placards poussiéreux un certain Wec Le Mans (ah, ah, je vois des lueurs s'allumer dans les yeux de certains), greffez-y des grahismes en mode 0 (donc, colorés à fond la caisse) et une animation encore plus speed, et vous obtenez Chase HQ version CPC. Non, sincèrement, j'exagère pas. C'est le pied, quoi.

Le seul point par où ce soft pèche, c'est le contexte sonore. C'est bien simple, c'est le plus pourri qu'il m'ait jamais été donné d'entendre dans ce genre de jeu (et là non plus, j'exagère pas). Le meilleur moyen pour y remédier, c'est encore de baisser le son du CPC et de mettre, à fond la caisse sur la chaîne hi-fi de la maisonnée, le dernier CD de Joe Satriani (qui, soit dit en passant, est plutôt génial). M'enfin, si vous préférez Marillion, c'est également faisable.
Re-re-bref, pour une fois (oups, je vais me faire taper sur les doigts, là), on n'est pas déçu par cette adaptation de l'un des meilleurs jeux d'arcade du moment. Ah oui, au fait, avant que j'oublie, une suite à Chase HQ est sortie en salles d'arcade, encore plus belle, encore plus speed, encore plus amusante (le principe est le même, mais on peut, cette fois-ci, tirer à coups de bazooka sur les bagnoles ennemies (je vous raconte pas le carnage). Si Ocean nous en sort une aussi bonne version CPC, c'est bien simple, je... je... je sais pas ce que je fais, mais une chose est sûre, je le fais. Vroom, vroom...

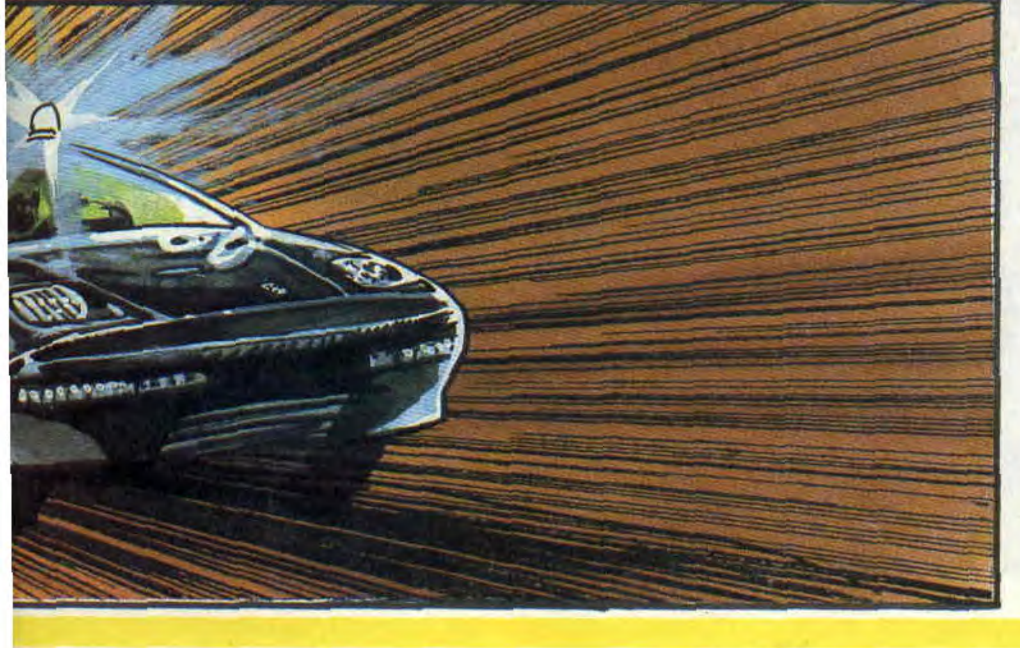
Septh HQ

(PS : dommage, c'est le son qui fait chuter la note globale. Tâchez d'assurer un peu plus la prochaine fois, messieurs d'Ocean...).

CHASE HQ de OCEAN
Distribué par SFMI
K7 : 99 F
Disc : 149 F



Graphisme :	90 %
Son :	60 %
Animation :	98 %
Richesse :	85 %
Scénario :	85 %
Ergonomie :	90 %
Notice :	80 %
Longévité :	90 %
Rhaa/Lovely :	95 %





GHOSTBUSTERS II

81%

Certaines personnes souffrent d'une violente éruption cutanée en entendant le nom de Ghostbusters (ça y est, mon acné ressort). Contre ce fléau épidermique, la solution n'est ni une crème, ni un savon. Non, LA solution c'est Ghostbusters II. Un soft purificateur qui vous rendra vraiment la police ! D'ailleurs je suis le premier guéri.

Entrons dans le vif du sujet. Ou plutôt dans une cheminée, quoique je ne sache pas si ça en est vraiment une. Disons un tunnel à la verticale. De toute façon vous êtes suspendu à un fil, donc vous ne pouvez pas être sur un plan horizontal. Enfin bref. Comme je le disais vous êtes au bout d'une corde, enfin je disais suspendu à un fil mais l'un dans l'autre, quoique ce soit assez osé (l'un dans l'autre c'est osé, non ?), ça veut dire la même chose, en y regardant de près, et même de loin (NDMoi-même : bon ça suffit, là. Oui c'est vrai, je-tu ne me-te contrôle pas toujours). Maintenant que vous vous savez à l'extrémité d'un filin, sachez *que votre but est de descendre le plus* profond possible, jusqu'en bas. Logique. Mais ce ne sera pas chaud zézé. En effet, de multiples bestioles toutes plus bizarres les unes que les autres (on est presque rassuré de voir des fantômes) viendront vous harceler, d'une manière différente. C'est qu'elles ont chacune leurs petites manières. Ainsi, des mains sortent des murs, des fantômes vous agressent, de la vase verte volante (quand je disais que c'était bizarre) vient ronger votre corde, etc. Votre descente s'effectue pour le principal à coups de laser, mais deux autres armes sont à votre disposition : la barrière d'énergie et le bouclier. Certains bonus se trouvant sur les parois sont à attraper. Ce sont en fait des recharges, aussi bien pour vos armes que pour votre énergie. En tout cas, n'oubliez pas de prendre trois objets en particulier. Je n'en dis pas plus.

QUAND LA LIBERTE S'EN MELE

Ça fait mal. La statue de la Liberté, en personne, a en effet décidé de faire la chasse aux fantômes dans les rues de New York. Elle avance ainsi, de son pas pesant et monotone. Une boule de feu (que vous dirigez) sort de son oriflamme et projette nombre de petites flammèches sur les monstres volants qui osent venir embêter la Grande Dame avant de disparaître. Une autre créature prend alors la relève. Chaque monstre abattu laisse échapper un



peu de "slime", un résidu ectoplasmique. Ce "slime" est important, c'est un peu le carburant de la statue. Aussi trois petits bonshommes (je sais, il faut suivre. Le texte, pas les bonshommes) qui se trouvent immédiatement derrière la statue s'empressent d'aller chercher cette précieuse matière lorsque vous appuyez sur espace, et reviennent tout aussi rapidement à leur place initiale dès qu'à nouveau vous actionnez espace. Tout ça parce que d'autres petits bonshommes, qui sont du côté des monstres, les tuent quand ils les rencontrent. Vous voulez un *résumé ? C'est un shoot' em' up* magnifiquement réalisé.

DANS LE MUSEE

Cette partie commence sur l'air de "Ce n'est qu'un au revoir, mes frères", ce qui n'est guère rassurant. Enfin... Vous





êtes quatre: Ray, Peter, Egon et Winston. A partir du toit du musée, vous lancez votre corde puis descendez (doucement) chacun à votre tour. Une fois à terre vous pouvez choisir un des personnages en appuyant sur espace. Celui-ci vous fera alors un signe de la main. Ce musée est un petit musée : comportant seulement deux salles, son aménagement est également restreint. Dans la première salle se trouvent un autel et une sorte de figure géométrique faite de cubes empilés. Dans la deuxième salle, on trouve un immense panneau, sur lequel se forment diverses figures, ainsi qu'une étoile dans le sol, au centre de la pièce (un pentacle ?). L'icône du personnage que vous dirigez s'affiche en haut à gauche. Toujours en haut, mais à droite, se trouve une autre icône qui représente, elle, le diable Vigo. Un indicateur à droite de cette icône augmente lentement. Arrivé à son potentiel maximal, le jeu s'arrête et affiche : "We're too late". Vous avez peut-être remarqué que je n'ai que décrit cette troisième scène. Je ne dis pas ce qu'il faut y faire pour la bonne raison que je n'en sais rien. Pourquoi ? Parce que je n'ai pas en ma possession la foutue notice qui devrait accompagner ce jeu. Enfin... ce n'est pas trop grave dans la mesure où, si l'on en croit le catalogue Micromania, cette scène est la dernière du jeu. Cette dernière partie est complétement différente des deux autres. J'aurais pu mieux énumérer les qualités ou les défauts de cette scène si je l'avais comprise. C'est pour ça que c'est dommage.



JUGEMENT FINAL

Tout dans ce soft respire le travail bien fait. Graphismes, animation, sons, tout est de qualité. Ensuite, un court résumé du scénario du film précède chaque partie, illustré par trois images digitalisées accompagnées d'un texte en anglais. C'est beau ça, non ? De plus, les scènes sont assez dissemblables les unes des autres pour ne pas engendrer une rapide monotonie. Quoi d'autre ? Une musique différente pour chacun des trois niveaux, écrite par le dieu Whittaker. Une réalisation particulièrement soignée qui, même si elle ne suffit pas à faire de Ghostbusters II un grand classique, réussit tout de même l'exploit de remonter le nom de "Ghostbusters" dans l'estime d'un certain nombre de personnes désabusées, à juste titre d'ailleurs.

Chris le Slimé

GHOSTBUSTERS II
de ACTIVISION
Distribué par UBI SOFT
K7 : 119 F
Disc : 169 F

Graphisme :	90 %
Son :	90 %
Animation :	82 %
Richesse :	77 %
Scénario :	80 %
Ergonomie :	77 %
Notice :	—
Longévité :	75 %
Rhaa/Lovely :	80 %





LES INCORRUPTIBLES



"Que vous soyez bénis pour les générations à venir", professa un beau jour une personne mystérieuse aux parents des programmeurs de chez Ocean. C'est ainsi que la progéniture de ces choyés du ciel a réalisé, une fois encore, après Robocop et Batman pour ne citer qu'eux, une adaptation de film magnifique. Continuez comme ça, et le monde du CPC vous érigera une statue pucéiforme.

Vous découvrez que la bande à Capone se livre au trafic d'alcool dans un entrepôt abandonné. Vous n'hésitez pas, vous tentez une attaque surprise afin de capturer dix des comptables de Capone, seules personnes susceptibles de vous fournir des informations sur certaines des actions que projette ce malfrat.
L'écran de jeu se présente de profil. Vous évoluez dans un décor de caisses empilées. De nombreux tueurs se font un devoir de vous tirer dessus, et protègent les comptables que vous devez abattre (une flèche en haut à droite vous indique où ils sont). Certains de ces tueurs sont habillés de noir. Essayez de tuer précisément ceux-là, car, à leur mort, ils déposeront soit une trousse à pharmacie pour votre énergie, soit une mitraillette, qui vous permettra de tirer à une cadence plus rapide. Cette première partie est assez facile, histoire seulement de...

NOUS METTRE DANS LE BAIN

Parce que maintenant, ça se corse. Vous arrêterez un convoi transportant de l'alcool tentant de franchir illicitement la frontière Etats-Unis-Canada. A plat ventre et armé d'un fusil, vous tirerez sur tous les barils d'alcool que vous voyez, tout en évitant les balles des sbires de Capone en roulant sur vous-même. Une fenêtre en bas de l'écran pallie l'absence de viseur. Un indicateur d'alcool vous indique ce que vous avez saisi et ce qu'il vous reste encore à prendre.
Deux conseils pour cette partie. Méfiez-vous plus des hommes qui vous balancent des cocktails Molotov de derrière leurs caisses, que de ceux qui vous tirent ouvertement dessus ! N'hésitez pas à "changer" d'incorruptible lorsque votre personnage n'a plus beaucoup d'énergie. Si vous deviez perdre un de vos hommes, cela pourrait vous empêcher d'accéder au niveau suivant. Par exemple, Ness doit survivre car il a un rôle à jouer dans la quatrième scène. Même chose pour Stone dans la cinquième scène. Le fantastique de cette partie réside essentiellement dans le fait que, si l'on veut à tout prix la franchir, on devient rapidement givré tellement la difficulté est élevée. Ageuh aga agna gna...

VISE LE GRAS DU BIDE !

Troisième partie. Bon, là c'est du sérieux, on ne rigole plus. Parti à la poursuite du comptable en chef de Capone, de multiples guets-apens vous sont tendus. Contre le mur, en position de défense, vous chargez votre fusil de chasse (eh non, on ne fait pas dans la dentelle), inspirez un grand coup et... la ruelle qui se découvre alors à vous est infestée de tireurs embusqués derrière des fenêtres placées de chaque côté de la rue. Tirez-leur dessus à toute vitesse, ne prenez pas le temps de viser.
Aprés avoir grillé vos deux cartouches, revenez à votre position initiale et rechargez ou changez votre personnage











(comme pour la scène 2) s'il a perdu trop d'énergie. Cette scène est constituée de cinq niveaux du même type, mais de plus en plus difficiles. Toutefois, la difficulté est moindre, par rapport à la deuxième scène, quoiqu'il faille, là encore, une grande concentration. Et puis moi, j'aime cette partie, car je la trouve très bien réalisée. D'abord !

OIN ! OIN !

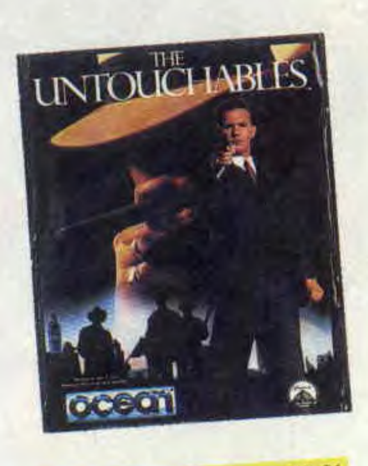
Crie le bébé dans sa poussette. Celle-ci dévale en effet les escaliers de la gare que les hommes de Capone ont envahie. Ness doit guider la poussette tout le long des marches, en évitant et les tirs et les tireurs, qui pourraient leur ôter de l'énergie, à lui ou au bébé. Si l'un des deux vient à perdre toute son énergie (récupérez les caisses de pharmacie disséminées sur les marches pour que cela ne se produise pas), la partie est foutue (pour vous).
Les personnages sont vus de dessus. Leur démarche est assez comique (on voit leurs jambes se mouvoir à une vitesse frénétique pour avancer de quelques centimètres) mais je vous conseille de ne pas trop vous bidonner si vous voulez passer à la suite, car la difficulté est encore méchamment élevée.
Je n'ouvre pas de paragraphe pour la scène 5 car je ne l'ai pas franchie. Ici, c'est le dernier homme encore vivant dans la gare qui prend le comptable en otage. En moins de cinq secondes Stone doit impérativement descendre cet excité avant qu'il ne commette l'irréparable.
Vous voyez l'arrière de votre pistolet en premier plan, et au second plan l'otage et l'homme fou de Capone. Visez juste et bien. Vous ne pourrez tirer qu'une fois. Quant à la scène 6 vous vous doutez bien que je ne peux pas vous la décrire... Je n'ai pas franchi la cinquième ! Dommage, il paraît qu'on y voit un homme s'écraser sur le trottoir. Spectacle alléchant, non ?

ON EN CONCLUT

Comme Microboy (*Cent Pour Cent* n° 17, p.10) est un très bon fanzine sur Disc, Les Incorruptibles est un très bon jeu, bien diversifié, auquel on s'accroche et qu'on ne lâche plus. Les différentes scènes sont toutes en mode 1, mais le graphisme est très fin et on oublie vite le manque de couleurs.
Enfin, et c'est un exemple à suivre, vous reprenez la partie à partir de la dernière scène abordée. Du tout bon, du soigné, qui ravira les ceusses qui aiment les défis de taille.

Chris, un cor au pied

LES INCORRUPTIBLES de OCEAN
Distribué par SFMI
K7 : 99 F
Disc : 149 F



Graphisme :	80 %
Son :	80 %
Animation :	78 %
Richesse :	87 %
Scénario :	85 %
Ergonomie :	90 %
Notice :	90 %
Longévité :	82 %
Rhaa/Lovely :	85 %





LES PLUS BELLES LETTRES DE MISS X

La porte a volé en éclats et les types sont entrés. Ils avaient des cagoules sur la tête et des drôles de flingues à la main. je suis restée sans rien dire pendant au moins... un quart de seconde, ce qui prouve à quel point j'étais impressionnée. Les deux intrus non plus n'ont rien dit. Faut dire que celui qui avait cassé la porte se roulait par terre en se tenant l'épaule. Il avait l'air d'avoir très mal. L'autre restait debout sans bouger, comme un idiot. Il fallait bien faire quelque chose alors je leur ai dit : Bonjour chef, bonjour Pierre, c'est gentil de venir me voir, mais vous auriez dû sonner au lieu de vous faire mal en ouvrant la porte... Ça leur a fait tout drôle que je les reconnaisse malgré les cagoules. Le chef s'est relevé doucement en disant : houlala ! Il a posé son Magnum Light Phaser et Pierre son West Phaser. Je leur ai demandé s'ils voulaient prendre un café, mais ils ont refusé. Au bout du compte, le chef a l'épaule cassée, Pierre a promis de payer pour la porte et moi je ne sais toujours pas pourquoi ils ont fait ça. Parfois, je me demande vraiment ce que les mecs ont dans la tête... !

Chère Miss X,
C'est avec une joie sans mélange que je viens d'apprendre que les fameuses démo que vous recevez sont à la disposition des lecteurs...
J'en profite pour vous faire part de mes impressions sur votre revue, dont je me délecte depuis le n°1 : vraiment géniale, elle satisfait tous les désirs de l'amstradien passionné que je suis. D'une maigreur inquiétante ces derniers mois, elle reprend maintenant son embonpoint initial. Surtout qu'elle ne le reperde pas ! Les labels "100% HIT" me semblent un peu trop généreusement attribués ; en revanche, les "100% A d'OR", marques d'une réelle qualité, sont une très bonne idée. Toujours dans les nouveautés appréciables, les dossiers et autres plans et astuces dont ont déjà fait l'objet Blood, Robocop, Barbarian II et enfin Indy sont une aide estimable pour les modestes aventuriers coincés dans des jeux fantastiques mais trop ardus. Merci aussi pour les initiations au Basic et à OCP qui permettent, à ceux auxquels les bidouilles en assembleur ne sont pas (encore ?) accessibles, de progresser eux aussi...
En somme, continuez à faire, sans trop vous prendre au sérieux et en la rendant plus vivante par de bonnes BD de vrais "pros", une revue complète et consacrée uniquement au CPC. Pour terminer, l'unique reproche que l'on peut vous faire : n'ayant pas besoin de nous inonder de promesses pour nous convaincre que vous êtes les meilleurs, si vous en faites de mirobolantes (Miss X, club 100%), pensez un peu plus souvent à les tenir.

Pierre.

Cher Pierre,
Merci pour les compliments, et bravo pour ton style. Tu manies le français avec aisance et discernement quant au choix de ton vocabulaire. Le reproche que tu as placé à la fin de ta lettre m'a donné une idée. Je vous propose, lecteurs, de relever toutes les promesses que nous vous avons faites et que nous n'avons pas tenues depuis la création de *Cent Pour Cent*. Et je vous promets... Euh, non, je ne promets rien du tout cette fois ci, mais envoyez- moi vos remarques et vous verrez bien...



Dear Miss X,
Tout d'abord, notre rubrique désormais connue de tous : séquence félicitations (non ce n'est pas l'émission de Nicolas Hulot), un seul mot : G.E.N.I.A.L. Bon, maintenant séquence idées ! Voilà, je trouve bien de demander aux lecteurs, pour le Top Mag, leurs 5 jeux d'arcade préférés. Mais pourquoi ne pas donner naissance à une rubrique Coin-Up où vous parleriez des nouvelles bornes d'arcade sorties dans les salles ou sur le point d'être adaptées sur nos CPC chéris ? Ne pourriez-vous pas également, pour le Top Musique du Top Mag, nous proposer de nous enregistrer, sur des K7 que l'on vous enverrait, les musiques nominées dans ce top ? (Hé, vous vous voyez, les teupos, écouter sur vos baladeurs la musique de Renegade, génial non ?). Si tu es d'accord Miss X, tope là ! Enfin, je trouve superbe l'idée de nous envoyer gratuitement les démo, mais ne pourriez-vous pas faire de même pour les dessins du concours écran. C'est tout, à vous Cognacq-Jay !

Love from A.A
(le roi du ne pourriez-vous pas).

Salut mon pote,
Je crains de te décevoir, mais il n'est pas prévu pour le moment de faire une rubrique COIN-UP. De plus, j'ai le regret de vous annoncer que nous allons arrêter de vous envoyer des démo. En effet, la demande est tellement grande que nous ne pouvons plus assurer. Les gars qui sont chargés de faire les copies ne s'en sortent plus. Ils y passent tous leurs week-ends et commencent à craquer. Tu comprends bien qu'on ne va pas se lancer dans l'aventure des K7 audio... C'est comme ça, tant pis !

Miss X

FRANCK EINSTEIN SPECIAL NATACHA



Salut à toutes, à tous, et aux autres. J'en ai une bien bonne à vous raconter. C'est tellement extravagant que vous n'allez jamais me croire, mais pour une fois que je vous demande de faire un effort, soyez sympa. Bon, j'me lance : une nouvelle année commence ! Noooon ? Si.

C'est complètement fou, non ? Oui, bon, je sais ce que vous pensez, je suis devenu complètement dingue, ça n'a rien d'extraordinaire. On reçoit plein de cadeaux, on en fait plein aussi, ce qui fait qu'on a rien gagné au passage, on bouffe du foie gras et de la dinde aux marrons, on se bourre la gueule au vin blanc pendant le dîner familial, on rigole agaga-agaga, on a la gueule de bois le 25 au matin, et puis après, plus rien, zou! fini, on se revoit l'année prochaine, même heure, même endroit.

Et le Père Noël, hein ? Il a pas l'air con, lui, avec sa longue barbe blanche au vent, à jouer les Fangio sur un traîneau séchant (ah ouais, très bon le jeu de mots ; un bon point au premier qui le comprend). Le pire, c'est qu'il est lent (re-jeu de mots, re-bon point). Non, franchement, c'est désolant. Et vous trouvez ça rigolo, vous ? Pas moi. Je hais les fêtes. Par contre, j'adore Natacha.

Ahhhhhh, Natacha... Une rousse, mes enfants, je vous dis pas. Et puis si, tiens, je vous dis : la nana qui fait la pub pour George Killian, c'est pas pour me vanter (*), mais elle peut aller se rhabiller. Pétasse. Fausse rousse. Mais Natacha, c'est quelque chose. Et elle s'est cassée en Angleterre, cette bête. La vie est injuste.

(*) D'ailleurs, s'il y avait quelqu'un à vanter dans l'histoire, ce ne serait (malheureusement) pas moi, mais un petit rigolo qui croit pouvoir me battre éternellement au squash. Non mais vous entendez ça ? Tu verras, quand j'aurai arrêté de fumer et de me goinfrer au restau avant de jouer, si tu me bas encore, non mais, petit prétentieux, va. Grise-mine. C'est pas comme ça que tu iras loin dans la vie... (**)

(**) Oui, je sais, tout ça fait un peu private joke sur les bords, mais franchement, si on peut pas s'en permettre quelques-unes maintenant, quand pourra-t-on, je vous le demande, quand pourra-t-on ?

JE SENS QUE JE NE VAIS PAS ME FAIRE QUE DES AMIS

Tiens, puisque c'était Noël, j'ai décidé de ne pas vous faire de cadeaux. Alors, accrochez-vous au bastingage, comme dirait Septh, y'en a qui vont s'en prendre plein les dents. A commencer par moi-même.

Salut Franck. Je t'écris (non, sans blague ?) pour te dire que tu es nul. Si. Pourquoi ? Paske dans le numéro 19 tu dis à Benoît (de coco ?) de Condette qu'il est pratiquement impossible de charger un fichier binaire à partir de l'assembleur. Alors que si. Non ? Que si !
Charger le fichier Basic à l'adresse &170. Bon, ça, tu le savais, je pense.
Faire ceci :
CALL &B900; hé, ho, Basic, t'es là ? JP &E9BD; RUN un peu mon programme, tu veux ?

Non, je dis ça paske sur mon 464 (avec mon DDI), à moi-même personnellement, ça marche. Mais démerdez-vous avec vos 6128 qu'ont rien trouvé de mieux que de ne pas prendre la même Rom.
PS : c'est top secret, mais notre fanzine **Noix de Croco** *est terminé, il ne reste plus qu'à le sortir avec la DMP 2000 du club. Je vous ferai parvenir the Number 1.*

Ac-Crack

En fait, non. Je ne vais pas m'en prendre plein la gueule. Parce que ta routine, je viens juste de l'essayer, sur un 464 avec DDI, et, bien sûr, elle ne marche pas. Mais alors là, pas du tout. Le seul résultat qu'on obtient, c'est un SYNTAX ERROR IN 0. Et tu sais pourquoi ? Tout simplement parce qu'il ne suffit pas de charger le programme en &170, il faut encore initialiser correctement les pointeurs du Basic. Ce qu'on peut laisser faire par le CPC lui-même, en effectuant un CALL à l'adresse d'exécution de l'instruction LOAD, mais il faudrait d'abord savoir quels registres il faut initialiser et avec quelles valeurs. Je te laisse le soin de le découvrir tout seul ; n'hésite pas à m'écrire quand t'auras la réponse.
Quant au fanzine, étant donné que j'ai pas vu passer de numéro 1, je suppose qu'il est pas encore sorti. On en reparlera à l'occasion.

Venons au fait. Je feuilletais innocemment le n° 19 de **Cent Pour Cent**, *et plus particulièrement le listing de Monit, lorsque mes yeux s'agrandirent d'horreur : votre imprimante à bouffé certains caractères, notamment les arobas et ceux qui les suivaient. Moralité : les ceusses qui taperont le listing ne pourront pas utiliser la fonction RECHERCHE. C'est bête, hein ? Il faut corriger deux lignes : la 2230, la moins importante puisqu'il s'agit d'une REM rappelant la syntaxe, mais surtout la 2540, qui doit être*
CHERCHE, @ a$,pd,sd, @ adr,@ pr,@ sr
Une note pour Zède, maintenant : j'ai été vachement déçu d'apprendre que l'instruction DAA ne fonctionnait pas sur CPC, mais alors là, vraiment déçu. Parce que je l'utilise déjà depuis un moment sur mon 6128 et que je ne m'étais aperçu de rien. Je l'ai utilisée pour l'affichage des octets dans Monit (justement), et si ça marche pas, c'est les bool (0 ou 1). Tiens, pour te prouver qu'elle marche très bien, voici une routine qui affiche un nombre contenu dans A en hexa. En plus, elle est plus courte et plus mignonne que la tienne. Alors, heureux ?

```
HEXA PUSH AF
     RRA
     RRA
     RRA
     RRA
     CALL HEX
     POP AF
HEX  AND #0F
     ADD #90
     DAA
     ADC #40
     DAA
     JP #BB5A
```

Jean-Manuel Mariès, Toulouse

Précisons d'abord que JM est l'auteur du fameux Monit, ça explique certaines choses. Ensuite, notre imprimante bouffe à chaque fois les arobas, et on n'y peut rien, c'est comme ça. On essaiera de faire gaffe la prochaine fois, et merci pour la rectif.
Concernant Zède, comme il avait déjà écrit son cours assembleur quand ta lettre est arrivée, il m'a demandé d'y répondre à sa place. Ce que je fais : chapeau ! Zède est nul, Sined est nul, je suis le meilleur. Bien sûr qu'elle fonctionne, l'instruction DAA ! Ta routine aussi, d'ailleurs, et elle est superbe. Ça te brancherait d'écrire les cours assembleur à la place de ces deux incompétents ?

Bon, on va essayer de rigoler un peu, après tout, il paraît que c'est la période. Les trois lettres ci-dessous sont absolument authentiques, je le jure. La première fait juste sourire, la seconde aussi, mais la troisième est à se plier en quatre. Appréciez le désastre.

Salut ! Je trouve votre magazine hyper ; j'aimerais m'y abonner, mais faut décider mes parents et c'est pas de la tarte. En fait, j'ai un problème.
Voilà : j'ai un CPC 6128, j'ai lu le gros bouquin vendu avec et j'ai réussi à faire un cercle mais les points s'allument progressivement. Y aurait-il une instruction pour que mon cercle s'allume d'un coup ? Dépêchez-vous.

Nicolas Rousselon, Riorges

A ton avis, si des petits malins se sont creusé les méninges pour faire un cercle dont les points s'allument progressivement, c'est uniquement par masochisme ?

Salut Franck,
Alors que je parcourais avidement le **Cent Pour Cent** *n° 18, je suis tombé sur ton problème de Reset détourné et j'ai décidé de relever le défi. 2 min 56 s plus tard (record battu), j'ai trouvé une solution chouettos... Or donc (à propos, je remercie Septh pour la LM... ...S), il suffit d'installer en &BDEE un JP X, X étant n'importe quelle case mémoire où tu auras préalablement chargé ton sous-programme. A la fin du sous-programme, tu places un second JP qui retourne au programme principal. Attention, il faut éviter que X soit converti par l'ordinateur en BCD. J'espère que ça correspond à tes exigences, sinon c'est un bon point de départ. Bye.*

Patrice Arrighi, Marseille

T'inquiète pas pour le BCD, j'ai une formule magique : à DAA-DAA sur mon bidet...

Monsieur le directeur, je suis un passionné, voire un dingue d'informatique. Mais voilà, un grave problème se pose : je ne possède aucune compétence dans cette matière. Bien sûr, je lis quelques livres, mais je n'y comprends pas grand chose ! Assembleur, compilateur, langage Turbo Pascal 5.0, 5.5, langage C : tout ceci pour moi est un mystère et je voudrais tant et tant apprendre !
Que me conseillez-vous ?
Pouvez-vous m'envoyer quelques fiches ou livres sur toutes les matières décrites précédemment ?
Comment rédiger un programme ? A quoi servent GOSUB, GOTO, READ, etc. ?
Pourquoi met-on ce mot-là à la place de l'autre et inversement, à quoi celà correspond-il sur l'écran ?
Comment réaliser un être humain, un diagramme, un trait, des graphiques en écrivant un programme ? C'est ça que je veux savoir !
Dos, Ms-Dos, CPC, PC, expliquez-moi !
Comment devenir un bon programmeur ?
Aidez-moi, je vous fais confiance, j'en ai besoin. Merci d'avance.
PS : Quelle est la différence entre un traitement de texte et un logiciel ?

Pascal Messon, Saint-Martin-le-Châtel

Essayez le tricot.

Voilà, je vous quitte là pour ce mois-ci. Tiens, j'allais oublier de vous dire : pour 1990, j'ai pris la bonne mais ferme résolution de prendre une bonne résolution pour 1991. Et croyez-moi, quand on me connaît, ça jette un max! (Private joke. Vous pouvez pas comprendre).

Joyeuses Pâques !
Franck Einstein





AS TIC AU OU VERS AU VENT

C'est rare, et même très rare que l'on revienne en arrière quand il s'agit du cours assembleur. On ne ferait pas partie de *Cent Pour Cent* si l'on ressortait nos vieilles chaussettes pour les laver avec vous. Mais pour une fois, nous allons faire une exception, qui confirmera la règle d'or inscrite dans tous les plus grands livres de la planète. Inutile de vous la rappeler, car nous sommes tous conscients qu'elle fait depuis longtemps partie de votre vocabulaire.

Souvenez-vous. C'était en juin, dans la rubrique de Franck. Il y avait une routine assez bizarre qui est passée inaperçue pour beaucoup d'entre vous. Il s'agissait de la routine intitulée "le CLS le plus rapide sur CPC". Suite à votre courrier et à bon nombre de coups de téléphone - sans parler de la demande de Poum pour avoir des explications en ce qui la concerne - je me décide, et m'empresse de vous expliquer ce programme qui était truffé de ruses et d'astuces.

Faisons un petit flash-back. Une demi-page de Basic et un programme à n'y rien comprendre. Pourquoi ?

Les deux zigotos que sont POUM et SEPTH ont eu les idées suivantes :

- Premièrement, écrire une routine pour effacer l'écran avec une vitesse inégalée sur CPC. Pour votre gouverne, sachez qu'un CLS sous Basic prend pour cela 37 trois-centièmes de seconde, alors que leur routine en prend 12, et est donc trois fois plus rapide.
- Deuxièmement, masquer cette routine en l'écrivant, non pas pour la protéger mais pour la rendre incompréhensible (et là, je l'avoue, ils ont bien réussi).
- Troisièmement, jouer avec les Tokens qui correspondent aux instructions du Basic, ce qui explique des aberrations du genre "OUT 1,1,15,1,15, -1" qui ne signifient absolument rien, vues sous cet angle et sorties de leur contexte.

CLS BALAISE A L'AISE

Vous avez le source original de cette routine qui utilise la pile. Tout d'abord, on sauve la pile à l'adresse &BF30 (celle de l'étiquette PILE) pour pouvoir mieux la récupérer plus tard. On utilise le registre B comme compteur. En lui attribuant la valeur zéro, on bouclera 256 fois sur les 32 PUSH DE, ce qui nous fait la somme toute ronde de 8 192. Donc, je vous dis que cette routine n'est pas la plus rapide car vous pouvez supprimer le compteur, mais vous vous trouverez en face d'une routine qui efface l'écran avec un turbo de plus de 8 Ko, ce qui appartient au domaine de la folie à l'état pur. On récupère la pile, on rend la main au Basic, et voilà, le tour est joué. Mais cela ne vous dit pas comment ça marche.

Lors de l'appel d'un CALL à partir du Basic, le paramètre est passé dans le double registre DE. Donc CALL ADRESSE, VALEUR nous fait l'opération de LD DE, VALEUR. La pile, si vous ne le savez pas, est décrémentée à la suite d'une instruction PUSH, et c'est pour cette raison qu'elle pointe sur l'adresse zéro, car elle va ainsi pouvoir prendre les valeurs allant de &C000 à &FFFF dans le sens inverse. Vérifiez, 8 192 mots (doubles octets) pokés représentent bien &4000 octets. En deux mots vous pouvez voir l'empilement d'une même valeur, car la pile est mise en fin de la mémoire écran.

Petite pause pour expliquer le fonctionnement de l'instruction PUSH : lorsque le Z80 rencontre PUSH, il décrémente deux fois SP et stocke la valeur à pousser dans ce nouvel emplacement mémoire. C'est aussi bête que ça, mais il fallait y penser, comme Régis, du MBM, qui nous a montré un scrolling écran par une astuce similaire. A vous de trouver d'autres utilités, qui seront toujours les bienvenues à la rédaction.

Un tout petit détail à noter absolument. Cette routine ne s'efface pas de la mémoire après un CALL 0 ou un RESET (CTRL-SHIFT-ESC), car elle est implantée dans une zone mémoire qui n'est pas réinitialisée par le système. Essayez sous Basic, POKE &BF00,123, faites un CALL 0, puis PRINT PEEK(&BF00). Etonnant, non ? Il est bien entendu que si vous éteignez votre ordinateur, la routine dégénérera et finira par se désintégrer sous le capot de notre machine favorite.

ET LE BASIC DANS TOUT ÇA ?

Personnellement, je trouve la partie assembleur très amusante mais moins que celle écrite sous Basic. Déjà que les deux compères ont assez d'humour pour nous pondre des lignes du genre "POKE (MOI), PEEK(LE)", réfléchissez deux petites secondes. Cela revient à dire "POKE 0,PEEK(0)" et ne sert à rien, sinon à intriguer les lecteurs. Les valeurs stockées en DATA ne représentent pas des instructions

assembleur mais des notes de musique qui seront jouées plus tard (on y arrive). A propos d'arriver, connaissez-vous les contrepèteries ? Quelle est celle de "Le fakir arrive à pied par la Chine" ? Demandez la réponse à Miss X, si vous ne trouvez pas.

TOKEN AROUND THE CLOCKEN

Je laisse la parole à Sined qui veut absolument vous expliquer le fonctionnement des Tokens.
Sined : C'est pas que je veuille absolument, mais Zède vient de s'allonger par terre, telle une saucisse dans un sandwich, entre deux couvertures molletonnées et accueillantes. A première vue, il est assez pris par ses pensées, si vous voyez ce que je veux dire. De plus, il émet... comment dire... des grognements étranges, rappelant le bruit que fait la voiture de mon père (une vieille Citroën deudeuche, mâtinée d'un capot de 4L) lorsqu'elle ne veut pas démarrer. Ceci dit (belle abbesse), attaquons les Tokens sur lesquels je tique ! Et toc !
Question : Qu'est-ce qu'un Token ?
Réponse : un Token est aux mots clefs Basic ce qu'un code assemblé est à la mnémonique assembleur. En clair : le Basic n'est pas stocké de la manière dont vous le saisissez au clavier, mais est Tokenisé pour être traité bien plus rapidement lors du RUN. De cette manière, il prend aussi bien moins de place en mémoire. En codé : rata blup, imi noter avé profla idem ugli tasroum bidu, gnak gnak coulé poum poum (traduction intégrale de la réponse).
Ligne 230, C=PEEK(ET-PEEK-ET-COLEGRAME), bourre et bourre le ratatame, si cela ne vous rappelle rien, il faut arrêter les drogues dures immédiatement et sans dés laids. C'est somme toute primaire, mais efficace. C'est en fait une manière perverse et nauséabonde de faire un C=1 soit PEEK(0) ! Arghh ! le bougre !
En ligne 240, tant que B est différent de &14, soit de 20 en décimal, la ligne se tirlipote gaiement la routine de tirage de nombre aléatoire. On se croirait au Loto national.
Ce qui se passe ensuite n'a rien de bien sorcier, ni de magique, et est donc facilement compréhensible par le barbare terre à terre que je suis (honga !). Les chaînes de caractères sont associées pour n'en former qu'une, VAN est rempli par la valeur 1248, ceci dans la joie et la bonne humeur, et la suite commence.
I pointe sur le premier octet de la routine assembleur devant être un PUSH DE, ceci en &BF09. Cette instruction est pokée 32 fois par la petite boucle WHILE-WEND. Faites le calcul, &C9+20+1-9 est bien égal à &D5, le code assemblé de PUSH DE. Attention, à cet endroit précis, la routine assembleur est totalement implantée, car le début et la fin des DATA étaient bien les bonnes données, et les fausses, citées ci-après, ont été écrasées par le bon &D5. Passons donc à la suite.
Vient extemporanément le moment de faire mumuse avec les Tokens à proprement parler. ZE valant zéro puisque non encore affecté, une recherche de valeurs s'effectue vers et dans le programme Basic encore tout frais et tout joli. Avant tout est recherchée la valeur &98 qui est le Token de END. Lorsque son adresse est trouvée, elle est stockée dans la variable P. On fait de même pour le Token OUT de valeur &B9, stockée dans K. Pour SYMBOL, c'est un peu plus compliqué car il faut aussi s'assurer qu'un espace de code 32 suit bien l'instruction, sans quoi ce n'est pas la bonne (valeur &CC*10+32 soit 2102 dans la variable Q).

Je vous passe toute la frime pendant laquelle ils font quelques CLS abasourdissants, nous laissant ahuris, pantois, béats d'admiration et d'impuissance (non, je n'ai pas dit stérile !) devant un spectacle aussi impressionnant qu'irréel, de beauté sans égal au regard de la vieille deux-pattes de mon papa (au demeurant mignon aussi, si on le regarde dans le noir). Bref, une bête démo, histoire de montrer que cela marche car on ne sait jamais avec ces bêtes-là.
Ensuite arrive le moment crucial et émouvant de ce programme. C'est en ligne 410 que le bon vieux OUT n'importe quoi est subtilement transformé en ENV qui devient une instruction cohérente sans rapport aucun avec le précédent état, mais tout à fait à sa place dans ce qui suit.
Si je puis m'exprimer ainsi, la plus grosse des pourritures que ces deux compères non encore papas aient effectuées, dans ce sombre emberlificotis de merdouillage, est en ligne 430. C'est là, par un POKE maléfique et sournois, que le END adressé par P subir une mutation exonérée d'impôt. Il devient par le fait un NEW bien de chez nous, dont l'effet désastreux n'est plus à rappeler à tout utilisateur ayant déjà subi les méfaits malicieux, du genre "The River of no Return", de cette instruction.
En ligne 440, l'instruction SYMBOL, entité religieuse vénérée par les japonais lorsqu'elle est pleine de riz, est remplacée par SOUND dont le Token est de trois plus petit. Avec Michelin, je ne dis rien.

```
        ORG     #BF00
        LD      (PILE),SP
        LD      B,0
        LD      SP,0
BOUC    PUSH    DE
        PUSH    DE
        PUSH    DE
        PUSH    DE
        PUSH    DE
        PUSH    DE
        PUSH    DE
        PUSH    DE
        PUSH    DE
        PUSH    DE
        PUSH    DE
        PUSH    DE
        PUSH    DE
        PUSH    DE
        PUSH    DE
        PUSH    DE
        PUSH    DE
        PUSH    DE
        PUSH    DE
        PUSH    DE
        PUSH    DE
        PUSH    DE
        PUSH    DE
        PUSH    DE
        PUSH    DE
        PUSH    DE
        PUSH    DE
        PUSH    DE
        PUSH    DE
        PUSH    DE
        PUSH    DE
        PUSH    DE
        DJNZ    BOUC
        LD      SP,(PILE)
        RET
PILE    DEFW    00
```

Quelques lignes, histoire de dire à Poum qu'il sait faire de la musique avec des DATA honteusement dissimulées, ce qui n'est pas rien dans le cadre d'un CLS. De plus, maintenant que les Tokens ont repris figure humaine (pardonnez-moi cette expression, mais je manque parfois de vocabulaire), il est possible à un petit air de venir charmer nos douces oreilles pimpantes.
Enfin, en fin, j'ai faim, en ligne 480, cet espèce d'enfoiré de Poum réitère son affront, comme si cela ne suffisait pas, en nous repokant le NEW de peur que sa première tentative ait échoué. Ceci est bien sûr exécuté grâce (?) à un acte lâche, désespéré et inavouable de traître, dont le retrait stratégique n'est qu'une piteuse fuite désordonnée. Bref, c'est dégueulasse de nous faire le coup deux fois. Non mais, des fois !

Zède qui a trop de vin

IL EST L'HEURE DE BOSSER, ALORS BOSSONS



Non écoutez, ça ne va vraiment pas continuer comme ça ? Il y a quelque chose qui m'échappe. Ou le prix du papier est en hausse et vous n'avez pas les moyens de nous faire parvenir la solution des jeux, ou vous avez abandonné les jeux pour vous lancer dans la grande mode des démo.

Le courrier de notre rubrique commence à ressembler de plus en plus aux fiches de l'ANPE. A savoir, une trop grande demande pour connaître la solution de tel ou tel jeu en échange d'un régiment de Biafrais (enfin, ce qu'il en reste après un tempête de sable suivie d'un ouragan et de pluies qui devraient durer au moins des semaines) qui nous donnent ces mêmes solutions.

Je ne vous parle même pas des plans. Là, il faudrait que vous saisissiez un petit détail. Regardez les deux plans que voici. Il apparaissent dans le journal car ce sont les seuls qui sont relativement propres. Si vous vous amusez à inscrire n'importe quoi, n'importe où, on ne peut plus les publier car un torchon dans un canard de cette classe...

Avant de reprendre les banalités pour lesquelles vous êtes venus, je dois avouer que notre appel a été entendu et que le courrier nous arrive bien agrafé et tout pi tout, ce qui nous rend la tâche vraiment plus simple. Encore bravo !

UN PETIT COCKTAIL ?

On va se faire un petit drink du côté de Limoux, où notre ami Geoffroy Meriaux fait un massacre sur des jeux comme R-Type ou Grysor (si vous ne les connaissez pas, il serait temps de vous les procurer). Les coups de pouce qu'il nous donne pour les CDC concernent les jeux Arkanoïd II et Bruce Lee.

Pour Arkanoïd, il s'agit en fait d'un cheat mode. Il suffit de taper pendant la page "options" les quatre lettres suivantes : "ZEDF" en même temps. Donc, si vous avez votre verre de coca dans la main, je ne peux que vous conseiller de le poser quelque part assez loin de votre CPC (plus loin encore). Pour la suite c'est simple, pendant le jeu l'appui sur la touche Esc vous permettra de passer au tableau suivant.

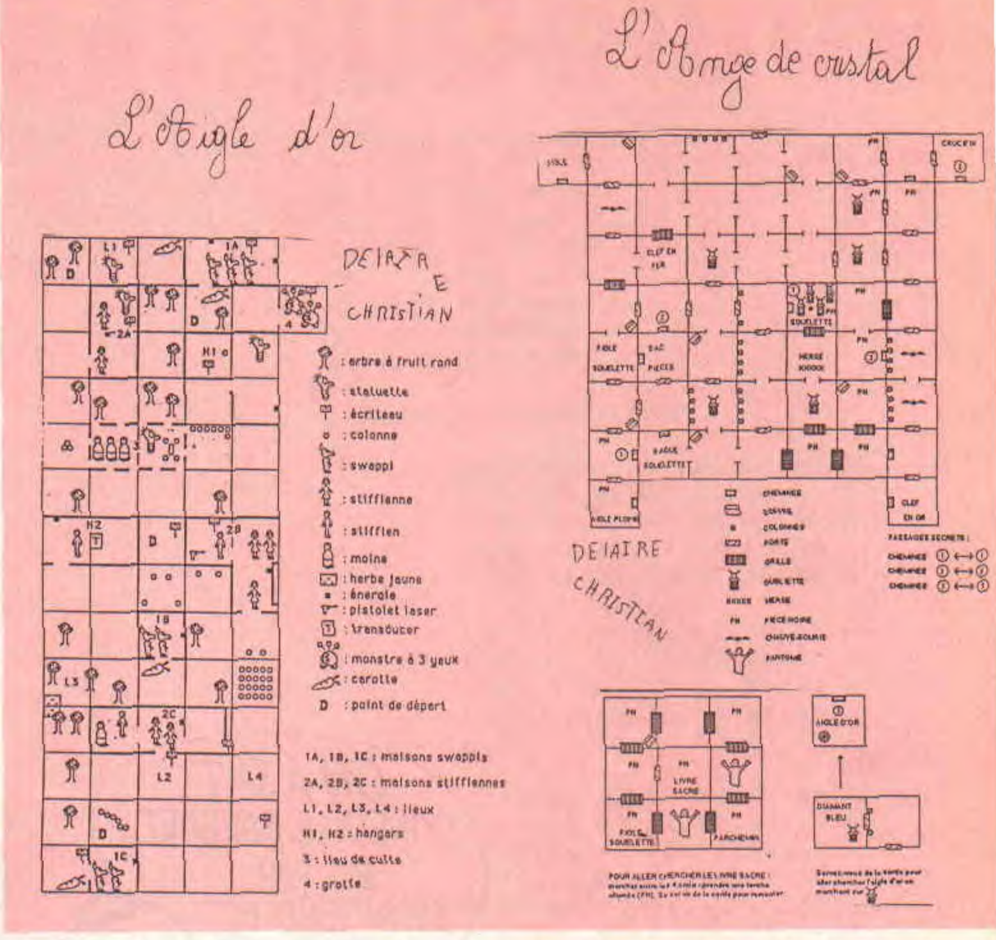
Pour Bruce Lee, il nous donne un truc

assez sympa. Il faut prendre l'option deux joueurs, jouer chacun son tour et gagner une vie, ce qui vous donnera 99 vies au lieu de 9. Mais ce n'est pas tout, car, si vous ne voulez pas vous fatiguer, il suffit d'aller au troisième écran, de se coller au mur bas de droite et de se baisser.

JLB THE GOOD AU RAPPORT

Eh oui, toujours lui ! J'avoue que c'est notre plus fidèle donneur de sang pour le *Cent Pour Cent* et pour s'en donner il compte fonder une association, le CSA (Chez-Salot's Adventure). Vous pourrez, par cet intermédiaire, avoir tous les renseignements sur Last Ninja 2, Sapiens, Times of Lore, Peur sur Amityville, Avenger et j'en passe. C'est bien gentil tout ça et quand il m'aura communiqué son adresse, je n'hésiterai pas à vous la donner. En attendant, je vous fais part de son aide pour Captain America.

Il existe différentes sortes de quadrants. Les salles où, après avoir détruit une demi-douzaine de Cybos et un rotateur, s'inscrit une "Code-Word" (quadrants 11, 21, 22, 34, 41, 43, 44, 51). Les Monitor Room, gardées par quatre Cybos et deux robots (les salles 12, 23, 33). Les salles qui vous fournissent le Yin et le Yang (ce sont les salles 13, 31, 42). Les convertisseurs qui transforment ces deux ingrédients en antitoxine (salles 14, 24, 32, 53) et la cave qui est la salle 54.
Pour pénétrer dans un quadrant, il faut sortir de l'orbivator et vous diriger tout de suite vers le bas pour attendre que les deux Cybos s'arrêtent. Remontez légèrement et détruisez l'un des deux, puis mettez fin au jours du deuxième. Si vous avez perdu des boucliers, soyez patient et vous verrez. Sinon, rentrez tout de suite dans le quadrant. Pour collecter le Yin et le Yang, il faut entrer dans le bon quadrant et se mettre à gauche ou à droite de la porte centrale, se tourner et lancer son bouclier. Ne vous impatientez pas, car il faut revenir vers l'avant-plan si la pastille est rouge, et sortir vite. Sinon, prenez-la en passant d'un côté ou de l'autre, pour prendre ainsi le Yin ou le Yang (vous avez le choix mais ne le rapportez pas à Spock).
Ce n'est pas fini. Pour fabriquer, avec le Yin et le Yang, le vaccin, il faut détruire sur une case au moins six Cybos, puis appuyer sur une case clignotante, déposer du Yin ou du Yang sur le collecteur apparu et faire de même avec le clignotant et le collecteur du côté opposé. Pour économiser vos grenades, placez-vous tout à gauche ou tout à droite de l'écran (on ne peut pas dire que dans ce jeu on ne vous laisse pas le choix du côté), tournez-vous vers le centre et détruisez les Cybos à l'aide de votre bouclier, sans oublier le fait que vous pouvez récupérer des grenades en même temps que le vaccin. Pour le reste, il vous souhaite bonne chance et bonne année.
Il est gentil le petit JLB, car il nous promet tous les mois la solution complète d'un jeu (et un inédit, s'il vous plaît. On l'applaudit bien fort !).



CRASH GARRET

Voici, comme je les aime (pas trop quand même), la solution de Crash Garret donnée avec un lance-pierres. Elle nous est parvenue par le DR Felix. Les "*" doivent être compris comme validation par la touche "0" à l'ordre, à la place de Return.
Demande parler Cynthia, frappe, ouest, regarde, fouille établi, prends corde, monte avion, fouille boîte à gants, lis papier, descends, est, va aéroport, va bureau, monte avion, va Hollywood, appelle fiancée, attends, monte avion, va Porterville, va clinique à pied, regarde, monte clôture, parle sorcier, enlève casque, demande aide, sud est, nord-est, prends pelle, attends, frappe *, descends, ouest, regarde, lève bras Hitler, emmène Cynthia, descends, bouge levier, va Porterville, va chez Glory, attends, attends, parler, descendre, attaque, embrasse, va chez Sharkey, sonner, demande Glory, menace, tuer *, regarder, fouille bureau, prends anneau, décroche tableau, ouvre coffre, 9L2 R7L4R, sors, va piste, va clinique, nord, ouest, tire *, nord, sud, ouest, tire cadenas, ouest, nord, est, sud, est, attends, attends, coince trappe, descends, ouest, regarde, lis livre, regarde table, prends flacon, injecte potion. Et là, mes amis, il ne vous reste plus qu'à regarder le résultat.

POUR UN DELIRE DE PLUS

Je sais que ce n'est pas le coin des bidouilles type Disco, mais je vous donne en plus un poke pour Grand Simulateur II de Code Master. Rechercher 32,7F,41,23,7E et les remplacer par 3E,39,32,7F,41, ce qui vous donne 99 secondes et est largement suffisant pour terminer le jeu (que je ne connais ni d'Eve ni encore moins d'Adam).

Poum pas clair



RUBIDOUILLES EN COULEURS

Arrêtez-le! Mais arrêtez-le, didieux ! Il ne veut plus s'arrêter, le petit Rubi. Il nous donne ce mois-ci sa version multi-couleurs sur Amstrad. A savoir 1 400 couleurs en mode 2, ça vous dit ? Il va de soit que votre choix se fera sur une palette de 27 couleurs (il faut pas rêver quand même).



Comme d'habitude, vous avez deux listings. Le premier est un lanceur Basic qui sera utilisé tel quel, et à côté, le source qui vous montrera toutes les astuces qu'utilise le maître (oh! pardon, Dieu!) Rubi. Par exemple l'instruction HALT est la meilleure façon d'attendre les interruptions. Eh oui, car si vous comptez ou lancez un Frame (BD19), vous n'aurez jamais une meilleure précision que les HALT. Vous pouvez, si le cœur vous en dit, poker dans la table des couleurs pour avoir tous les jeux de couleurs qu'il vous chante. Pour avoir un maximum de couleurs, il faudra supprimer les HALT précédés par les "CALL SPRG" et rajouter quelques "CALL SPRG". De la façon dont est fait le programme, il ne vous reste plus de temps pour faire quoi que ce soit, par contre, si l'envie de scrolling ou autre vous venait à l'esprit, vous n'avez qu'à supprimer des "CALL SPRG".

Les 12 octets réservés jouent le rôle d'une tempo qui permet l'alignement vertical des bandes (modifiez-la par exemple à 13 pour avoir des couleurs en diagonale). L'autre tempo sert à fixer la position horizontale des mêmes bandes. Appréciez quand même l'utilisation des "OUTI" qui vont vachement plus vite que :

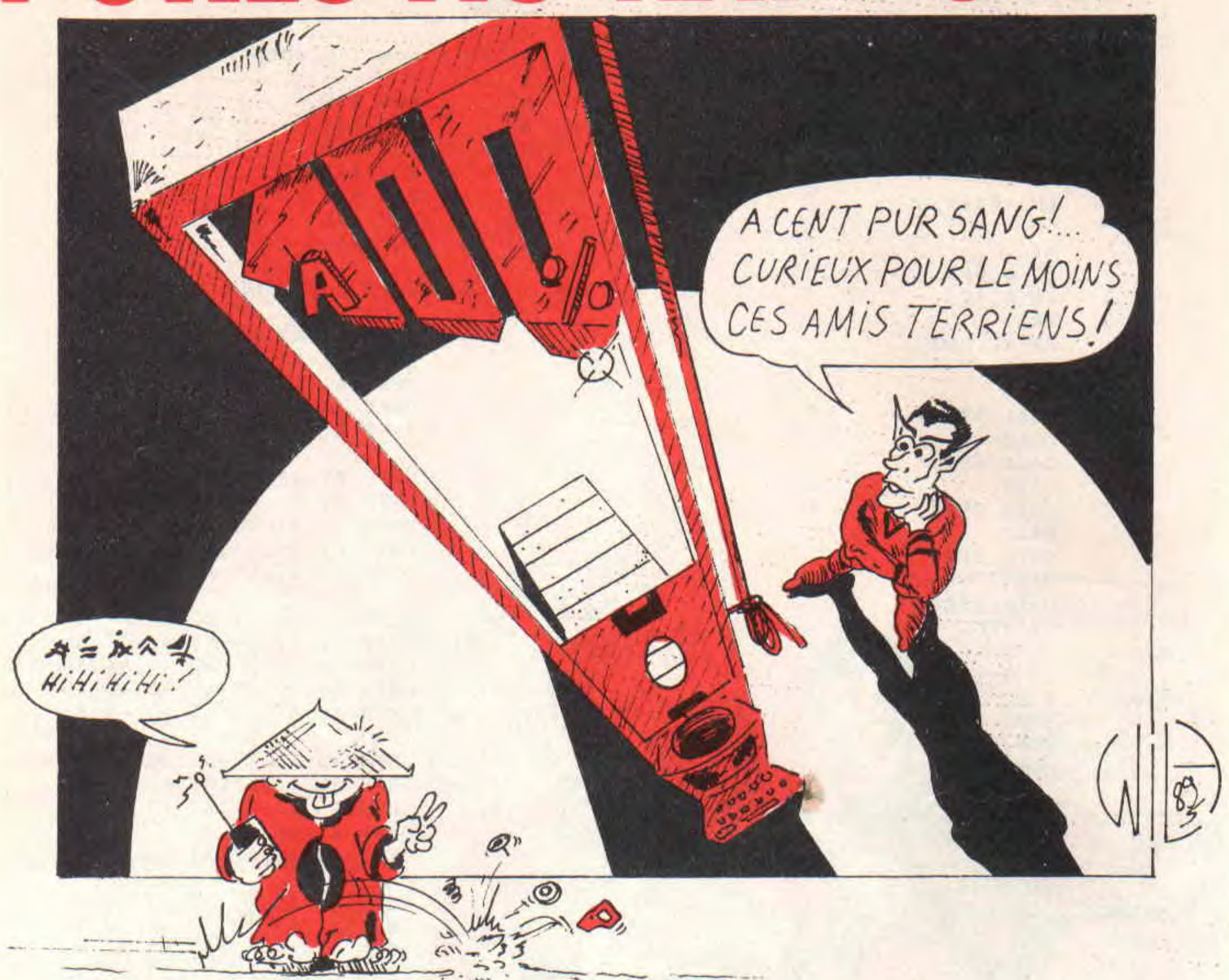
```
OUT (C),(HL) qui n'existe pas
INC HL
DEC B
```

Voilà, c'est tout pour aujourd'hui, car j'ai vraiment l'impression de faire de mieux en mieux chaque mois. Bon travail !

Assureur en couleurs

```
;
;        RUBI_DOUILLE (c) 1989
;
;
        ORG #9000
        ENT $
        DI
        LD HL,#C9FB
;EI
;RET
        LD (#38),HL
PRG
        EI
        LD B,#F5
PRG_1   IN A,(C)
        RRA
        JR NC,PRG_1
        HALT
        HALT
        CALL SPRG
        HALT
        CALL SPRG
        HALT
        CALL SPRG
        HALT
        CALL SPRG
        HALT
        CALL SPRG
        JR PRG
SPRG
        LD B,8 ;Petit Tempo 1
SPRG_1  DJNZ SPRG_1
        NOP
        NOP
        NOP
;
; Initialisation du pointeur
;
        LD HL,COLOR
        LD D,35
SPRG_2  LD BC,#7F00
        OUT (C),C
        OUTI
        INC B
        OUTI
        INC B
        OUTI
        INC B
        OUTI
        INC B
        OUTI
        INC B
        OUTI
        INC B
        OUTI
        DEFS 12,0
;
; Tempo 2
;
        DEC D
        JR NZ,SPRG_2
        LD BC,#7F00
        OUT (C),C
;
; Un peu de blanc
;
        LD A,#4B
        OUT (C),A
        RET
;
COLOR
;
; Table des couleurs
;
A1      EQU #55
A2      EQU #4A
A3      EQU #59
A4      EQU #47
A5      EQU #40
A6      EQU #46
A7      EQU #5D
;
; 7 Couleurs par ligne
;
        DEFB A1,A2,A3,A4,A5,A6,A7
        DEFB A1,A2,A3,A4,A5,A6,A7
        DEFB A1,A2,A3,A4,A5,A6,A7
        DEFB A1,A2,A3,A4,A5,A6,A7
        DEFB A1,A2,A3,A4,A5,A6,A7
;
        DEFB A7,A1,A2,A3,A4,A5,A6
        DEFB A7,A1,A2,A3,A4,A5,A6
        DEFB A7,A1,A2,A3,A4,A5,A6
        DEFB A7,A1,A2,A3,A4,A5,A6
        DEFB A7,A1,A2,A3,A4,A5,A6
;
        DEFB A6,A7,A1,A2,A3,A4,A5
        DEFB A6,A7,A1,A2,A3,A4,A5
        DEFB A6,A7,A1,A2,A3,A4,A5
        DEFB A6,A7,A1,A2,A3,A4,A5
        DEFB A6,A7,A1,A2,A3,A4,A5
;
        DEFB A5,A6,A7,A1,A2,A3,A4
        DEFB A5,A6,A7,A1,A2,A3,A4
        DEFB A5,A6,A7,A1,A2,A3,A4
        DEFB A5,A6,A7,A1,A2,A3,A4
        DEFB A5,A6,A7,A1,A2,A3,A4
;
        DEFB A4,A5,A6,A7,A1,A2,A3
        DEFB A4,A5,A6,A7,A1,A2,A3
        DEFB A4,A5,A6,A7,A1,A2,A3
        DEFB A4,A5,A6,A7,A1,A2,A3
        DEFB A4,A5,A6,A7,A1,A2,A3
;
        DEFB A3,A4,A5,A6,A7,A1,A2
        DEFB A3,A4,A5,A6,A7,A1,A2
        DEFB A3,A4,A5,A6,A7,A1,A2
        DEFB A3,A4,A5,A6,A7,A1,A2
        DEFB A3,A4,A5,A6,A7,A1,A2
;
        DEFB A2,A3,A4,A5,A6,A7,A1
        DEFB A2,A3,A4,A5,A6,A7,A1
        DEFB A2,A3,A4,A5,A6,A7,A1
        DEFB A2,A3,A4,A5,A6,A7,A1
        DEFB A2,A3,A4,A5,A6,A7,A1
;
```

POKES AU RAPPORT



Aglagla, aglagla... Je vous raconte pas comment je me les gèle. Se taper Gare de l'Est-Issy-les-Moulineaux en moto par les quais de la Seine un lundi matin à 3 heures et en plein mois de décembre, ça vous réchauffe pas un homme, ça, madame ! Fût-il rembourré comme moi.

Et pourtant, j'avais tout prévu. Du moins le pensais-je : tee-shirt, sweat-shirt, pull, écharpe et blouson (je vous fais grâce des dessous), ça aurait dû me protéger. Hé ben, que dalle ! Ah ! là là là là, on vit vraiment dans un pays pourri, c'est moi qui vous le dis. Vivement une troisième guerre mondiale, atomique celle-là, que ça nous réchauffe un peu l'atmosphère.

Tiens au fait, je sais pas si j'ai le droit de vous le dire, on verra bien - si vous lisez ces lignes, c'est que j'avais le droit, sinon : A mort la censure ! - mais *Joystick Hebdo* n'existe plus. Enfin si, mais c'est devenu *Joystick Mensuel*. Non, je dis ça parce que y'a des gens que j'aime bien qui travaillent là-bas (un certain Michel Descoins, notamment...) et puis aussi parce que c'est quand même un canard dans lequel vous pouvez trouver plein de bonnes bidouilles pour cheat-moder vos petits jeux préférés les doigts dans le nez (et ça va sur le clavier après, vous pourriez vous laver les mains, vous êtes vraiment dégueulasses, mes agneaux). Cela dit, c'est pas une raison pour me les envoyer après, ces bidouilles, hein ? Et puis ça marche aussi dans l'autre sens : mes bidouilles à moi, les envoyez pas à *Joystick*, OK ? Tiens, tant que je parle d'eux, un message perso : dis Bruno, dessine-moi un mouton (avec de gros nibards et de longues jambes de préférence, c'est pour accrocher au-dessus de mon lit, merci).

Et, pour en terminer avec les petits copains, un gros prout à *A-News*, journal dédié à l'Amiga, qu'il m'arrive de parcourir (le journal, pas l'Amiga), *A-News*, donc, qui n'a rien trouvé de plus rigolo que de traiter notre CPC chéri - je cite - "d'Amstrad DCD". Ouh, les méchants-pas-beaux.

IL EST L'HEURE DE BOSSER, ALORS BOSSONS

Tiens, n'aurais-je pas déjà vu ce titre quelque part ? Je me demande...

Bref. Ce que je voulais vous dire, ou plutôt vous rappeler, c'est que j'ai lan-

ce un concours portant sur Ghouls'n Ghosts de US Gold, concours qui consiste à m'envoyer des vies infinies le plus rapidement possible pour ce superjeu. Je rappelle également que le gros lot - et le seul d'ailleurs - se composant de cinq softs ORIGINAUX et GRATUITS à choisir parmi ceux disponibles à la rédac, sera décerné au plus rapide d'entre vous, le cachet d'aspirine et de la poste par la même occasion faisant foi, comme disait, ma foi, la marchande de foies qui vendait du foie dans la ville de Foix, une fois. Bon, eh bien, ce fameux concours, il est toujours valide, vu que pas un seul ne s'est encore suffisamment décarcassé l'oignon pour le gagner. Je ne dirai donc qu'un mot (en fait, deux) : au boulot !

SPECIAL NATACHA

Alors là, me direz-vous - car je vous connais ; je sais d'avance ce que vous allez me dire. Qui c'est qui l'écrit, cet article, à la fin, c'est moi ou c'est vous ?... Or donc, alors là me direz-vous, disais-je moi-même : "Franchement, *je ne vois pas le rapport avec la choucroute*." Eh bien moi, je le vois : n'oublions tout de même pas que je suis alsacien, alors la choucroute, ça me connaît. Hôplà. Si vous avez lu le courrier de Franck Einstein, vous savez certainement que Natacha est une rousse du tonnerre (Dieu ! j'aimerais tant la connaître...). Le rappport est donc le suivant : si les choux croutent, pourquoi les rousses ne pokeraient-elles pas, je vous le demande, pourquoi ? Hein ?
Ne pouvant rester de marbre devant une telle évidence, j'ai décidé moi aussi de dédier ma lubr... pardon, ma rubrique de ce mois-ci à cette Natacha (par rapport à laquelle je suis au sud, puisqu'elle est au nord (private jeu de mots destiné à moi-même personnellement tout seul, subtil certes, mais de bon aloi, au nom de laquelle je m'arrête, d'ailleurs)).

POKES AU RAPPORT

Mon capitaine, c'est l'heure. Larguez les amarres et les copines, il est temps de charger son petit Discology dans la mémoire de son zordinateur préféré.

MISTER HELLI

J'ai horreur des messages que me laisse Poum. Il reçoit des coups de fil à ma place (voleur ! Est-ce que je prends tes appels, moi, hein ?), me gratte le dos et un petit mot pour me prévenir, et ça donne un truc du genre : "Mister Helli p 1 s 47 adr 83 3D-00 vie." Moi, j'en conclus qu'il faut se rendre en piste 1, secteur 47, adresse 0083, où se trouve un 3D qu'il faut remplacer par 00 pour avoir des vies infinies. J'en conclus de même qu'il faut posséder *l'original pour que ça marche. Et donc* de le chercher pour de vérifier que ça de marcher. Et de le pas trouver. Et de m'énerver. Et de passer tout de même la bidouille parce que sinon et que d'y passer la nuit. Donc attention. Bon. Toujours si j'ai bien compris le petit mot de Poum (petit, mais costaud), ça viendrait d'un certain SNIL, mais bon, je suis pas sûr du tout.

PAC MANIA

Ça, c'est la suite du petit mot de Poum dont à propos duquel il est question dans le paragraphe ci-dessus sis. C'est écrit : "p 6 s 13 adr 12B 2B-00." Ce que je traduis par : «sur l'original, rendez-vous en piste 6, secteur 13, adresse 012B et changez le 2B qui s'y trouve par un 00». En tout cas, sur la préversion qu'on a, ça marche pas (y'a même pas de 2B). Essayez sur l'original, vous verrez bien.

THE LAST NINJA 2

Pour avoir des shurikens en très grande quantité (255 exactement) dans ce superjeu à la musique non moins géniale, il suffit de se rendre en piste 8, secteur 49, adresse 006A et d'y remplacer le 3E-06 par 3E-FF. On remercie très fort et très chaleureusement Lo Hoï-Wing de Paris, dans le XIIe arrondissement (oui, vous avez bien lu, le XIIe, pas le XIIIe. Ça méritait d'être souligné, je crois).

THE UNKNOWN ONES

Non, ce n'est pas le titre d'un jeu, mais il se trouve que les bidouilles que je vais vous donner maintenant sont applicables à des jeux que je ne savais même pas qu'ils existaient. Alors, pour les trouver et vérifier si ça marche, vous pensez, hein... N'empêche qu'au cas où, leur auteur, un certain KKB, m'a laissé son numéro de bigophone. Hé, hé, hé !

- Donc, pour Révolution : chercher CD-24-2B-3E-05, et remplacer 05 par FF pour 255 vies ;
- pour Equinox (ma parole, ils nous ont fait tout Jean-Michel Jarre ou quoi ?) : chercher 67-2A-2E-03-32 et remplacer 03 par FF. Ça donne aussi 255 vies ;
- pour Sir Lancelot : rechercher CD-C5-90-3E-03 et remplacer 03 par FF. Et qu'est-ce qu'on obtient-on ? 255 vies, oui.

Voilà pour KKB, qui en profite pour *saluer Taggle, Bébert-70, Lion et* Ludo. Bien le bonjour à leurs dames.

PSYCHO PIGS UXB

Capt'ain Z a trouvé le moyen d'avoir 128 vies dans ce petit jeu rigolo d'US Gold. Pourquoi 128 ? Parce que plus, ça foirait, voilà pourquoi. Bon, il suffit de rechercher 22-95-26-3E-03-32-18-24 et de remplacer le 03 par 80. Merci, Capt'ain.

THE UNKNOWN TWO

Ben oui, encore des jeux que je ne connaissais pas. Incroyable. Bon, c'est toujours de Capt'ain Z, et c'est toujours pas vérifié pour les mêmes raisons que citées plus haut.

- *Pour Caverns of Mars : rechercher* 3A-81-98-3D-32-81-98 et remplacer 3D par 00 donne les vies en quantité infinie ;
- pour Cerberus : rechercher 3A-57-6C-3D-32-57-6C et remplacer 32 par 00 donne encore les vies en quantité infinie ;
- pour Cop-Out : rechercher 3A-6F-19-3D-32-6F-19 et remplacer (je vous le donne en mille, Emile) 32 par 00 donne (qu'est-ce qu'on parie ?) des vies en quantité infinie ;
- *pour Freedom Fighter : rechercher* 3A-D7-5D-3D-32-D7-5D et remplacer... GOTO 10.
- pour Ball Crazy : rechercher 3A-D9-17-3D-32-D9-17... CALL 0.
- pour Meganova : rechercher 3A-C4-67-3D-32-C4-67... SYMBOL AFTER 255 ;
- |BASIC.

CHARLY DIAMS

On aime ou on n'aime pas ce jeu, mais comme la bidouille a été trouvée par Nico grâce à LMDSPTD VIDLJQSTDS, ça me chatouillait le neurone à auto-satisfaction que de le



POKES AU RAPPORT

```
10 ' Krackout K7 100%
20 ' par Christophe Moallic
30 MEMORY &3FFF
40 LOAD "",&4000
50 POKE &4005,&64:POKE &4006,0
60 FOR N=&64 TO &79
70 READ A$:POKE N,VAL("&"+A$):NEXT
80 DATA 3E,00,32,3A,7B,C3,94,4E
90 DATA 21,00,40,11,00,01,01,10
100 DATA 10,ED,B0,C3,00,01
110 MODE 0:CALL &6C
```

```
10 ' Gunship Disk 100%
20 ' balles, roquettes, missiles, etc. infinis
30 ' par Christophe Moallic
40 BORDER 0:MODE 0
50 FOR I=0 TO 15:READ C:INK I,C:NEXT
60 DATA 0,26,6,20,7,9,2,24,15,3,16,10,13,19,11,23
70 RESTORE 90:FOR N=&BE80 TO &BEB1
80 READ A$:POKE N,VAL("&"+A$):NEXT
90 DATA F3,21,0F,88,01,FF,00,7E,AD,77,23
100 DATA 0B,78,B1,20,F7,21,99,BE,22,BE,88
110 DATA C3,7E,88,21,CD,A7,22,38,02,3E,BE
120 DATA 32,3A,02,C3,03,01,AF,32,7B,19,32
130 DATA 87,16,3A,6C,97,C9
140 MEMORY 32768:LOAD "LDR":CALL &BE80
```

```
10 ' Top Gun K7 100%
20 ' par Christophe Moallic
30 MEMORY &3000:LOAD "TOP GUN"
40 C=0:FOR N=&BE80 TO &BEC0
50 READ A$:A=VAL("&"+A$):POKE N,A
60 C=C+A:NEXT
70 IF C<>7566 THEN PRINT "Je ris : erreur de datas":END
80 DATA 21,C3,96,22,E2,39,3E,BE,32,E4
90 DATA 39,21,40,00,E5,21,00,BB,E5,C3
100 DATA B7,39,E5,21,FB,95,22,8F,01,E1
110 DATA F1,F3,C9,CD,67,BB,21,AB,BE,22
120 DATA 4D,BF,C9,21,B9,BE,11,54,71,01
130 DATA 08,00,ED,B0,C3,C8,6D,21,F7,91
140 DATA 36,03,21,F7,91
150 CALL &BE80
```

```
10 ' Operation Wolf Disk 100%
20 ' par Batjem
30 MODE 1
40 PRINT "OPERATION WOLF"
45 PRINT:PRINT "-1- ENTREE DU CAMP"
50 PRINT:PRINT "-2- JUNGLE"
55 PRINT:PRINT "-3- VILLAGE"
60 PRINT:PRINT "-4- MAGASIN"
65 PRINT:PRINT "-5- CAMP"
70 PRINT:PRINT "-6- AEROPORT"
75 PRINT:INPUT "VOTRE CHOIX :",REP
80 IF REP>6 OR REP<1 THEN 30
90 MEMORY &5FFF:LOAD "WOLF.BA1":CALL &6000
95 LOAD "WOLF.BAS":POKE &8507,REP+&30:CALL &8508
```

```
10 ' Ghosts'n Goblins K7 100%
20 ' par Crack Master
30 MODE 1:MEMORY &17FF:LOAD "!CODE"
40 INPUT "NIVEAU : ",N:IF N<1 OR N>3 THEN 40
50 POKE 20656,N-1:IF N=1 THEN N=257
60 POKE 20652,N-2
70 FOR I=1 TO 15:READ C:INK I,C:NEXT
80 POKE &509B,0:POKE &509C,0:POKE &509D,0
90 CALL 20480
100 DATA 26,13,0,15,24,6,16,2,14,13,11,10,9,18,25
```

```
10 ' Ghosts'n Goblins Disk 100%
20 ' par Conan the Killer
30 MEMORY &17FF:LOAD "CODE"
40 POKE 20636,0:POKE 20633,24
50 POKE 33421,0:POKE 33410,0
60 POKE 20630,200
70 POKE 34180,0:POKE 34149,0
80 POKE 29432,0:POKE 29433,0
90 CALL 20480
```

```
10 ' Savage - level 1 - Disk 100%
20 ' par Grégory Deruelle
30 MODE 0:LOAD "LOADER2.BIN"
40 POKE &A0B1,0:POKE &A0B2,&A1
50 FOR I=&A100 TO &A107:READ A$:POKE I,VAL("&"+A$):NEXT I
60 DATA 3E,FF,32,3C,03,C3,00,01:CALL &A000
```

```
10 ' Savage - level 2 - Disk 100%
20 ' par Grégory Deruelle
30 MODE 0:LOAD "LOADER3.BIN"
40 POKE &A0B1,0:POKE &A0B2,&A1
50 FOR I=&A100 TO &A107:READ A$:POKE I,VAL("&"+A$):NEXT I
60 DATA 3E,3C,32,63,0D,C3,00,01:CALL &A000
70 ' Le code pour le troisième niveau est FERGUS
```



LES SPRITES EN FOLIE





On vous le répète, c'est Noël et on a vraiment envie de jouer les Pères-Noël. Pour vous faire plaisir, je vous présente non pas le listing du mois, mais celui de l'année. Il s'agit du meilleur utilitaire paru dans nos pages. Je vous sens très baveux sur ces pages, alors écoutez-moi bien.

Il s'agit d'un programme qui récupère les sprites dans vos jeux favoris. Eh oui, c'est possible, grâce à Régis de MBM. En voici rapidement les différentes commandes :
Vous avez sept options dans le menu principal. Vous chargez le fichier désiré, avec la première option. La sélection de la fenêtre vous permet de visualiser la mémoire et vous pourrez vous déplacer pour chercher les sprites avec les quatre flèches et même que si ça va pas assez vite, vous pourrez utiliser les touches Shift ou Control. Pour sortir, on vous laisse la barre d'espace, ça va ? L'option 3 sauve une fenêtre que vous choisirez avec le grand curseur de l'écran (la partie sauvée est celle d'en haut à gauche), et s'il vous plaît, vous aurez un fichier compatible avec l'option Window d'OCP, c'est pas classe, ça ? Pour le reste, débrouillez-vous, ce ne sera pas trop difficile.

```
10
20 FOR i=0 TO 25:FOR j=0 TO 7
30 READ a$:a=VAL("&"+a$)
40 POKE &A200+i*8+j,a:b=b+a
50 IF b>255 THEN b=b-256
60 NEXT j:READ b$
70 IF VAL("&"+b$)<>b THEN PRINT "erreur en ";100+i*10:STOP
80 NEXT:SAVE "espion.bin",b,&A200,&D0:END
90 '
100 DATA 21,00,C0,11,00,20,06,C8,E0
110 DATA C5,E5,EB,01,50,00,ED,B0,63
120 DATA EB,E1,CD,AB,A2,C1,10,F0,0A
130 DATA 3E,00,CD,1E,BB,C2,6A,A2,BC
140 DATA 3E,02,CD,1E,BB,C2,47,A2,4D
```

```
150 DATA 3E,08,CD,1E,BB,C2,9C,A2,39
160 DATA 3E,01,CD,1E,BB,C2,8D,A2,0F
170 DATA 3E,2F,CD,1E,BB,C0,3E,42,62
180 DATA CD,1E,BB,C0,C3,18,A2,2A,6F
190 DATA 04,A2,79,FE,00,CA,5F,A2,57
200 DATA FE,20,CA,5A,A2,06,32,C3,36
210 DATA 61,A2,06,0A,C3,61,A2,06,15
220 DATA 01,23,10,FD,22,04,A2,C3,D1
230 DATA 00,A2,2A,04,A2,79,FE,00,BA
240 DATA CA,82,A2,FE,20,CA,7D,A2,AF
250 DATA 06,32,C3,84,A2,06,0A,C3,A3
260 DATA 84,A2,06,01,2B,10,FD,22,2A
270 DATA 04,A2,C3,00,A2,3A,0C,A2,1D
280 DATA FE,50,CA,00,A2,3C,32,0C,51
290 DATA A2,C3,00,A2,3A,0C,A2,FE,3E
300 DATA 01,CA,00,A2,3D,32,0C,A2,C8
310 DATA C3,00,A2,D5,11,00,08,19,34
320 DATA D2,B7,A2,11,50,C0,19,D1,6A
330 DATA C9,21,00,C0,11,00,40,06,6B
340 DATA C8,C5,01,50,00,E5,ED,B0,CB
350 DATA E1,CD,AB,A2,C1,10,F2,C9,52
```

```
10 '***********************************
20 '*      METRO.BOULOT.MICRO         *
30 '*           PRESENTE              *
40 '*            ESPION               *
50 '*    M.B.M, 10 RUE DE KIROVAKAN   *
60 '*          BAGNEUX 92220          *
70 '***********************************
80 MEMORY &2000-1:GOSUB 470:LOAD"espion.bin"
90 PRINT"1) CHARGER UN FICHIER."
100 PRINT"2) SELECTIONNEUR DE FENETRE."
110 PRINT"3) SAUVEGARDE PARTIELLE DE
    L'ECRAN."
120 PRINT"4) VISUALISER MULTIFENETRAGE."
130 PRINT"5) SAUVEGARDER MULTIFENETRAGE."
140 PRINT"6) SAUVEGARDER TOUTE LA FENETRE."
150 PRINT"7) RETOURNER AU BASIC"
160 LOCATE 1,11:INPUT"VOTRE CHOIX: ";CHOIX
170 IF CHOIX<1 OR CHOIX>8 THEN GOTO 160
180 IF CHOIX=7 THEN END
190 ON CHOIX GOSUB 590,620,280,240,250,210
200 GOTO 90
210 INPUT"NOM DE LA SAUVEGARDE: ";SAUV$:POKE
    &A218,&C9:IF SAUV$="" THEN GOTO 230
220 MODE ECRAN:CALL &A200:
    SAVE SAUV$,B,&C000,&4000
230 POKE &A218,&3E:GOSUB 470:RETURN
240 GOSUB 480:GOSUB 670:GOSUB 470:RETURN
250 INPUT"NOM DE LA SAUVEGARDE: ";SAUV$:IF
    SAUV$="" THEN GOTO 270 ELSE GOSUB 480
260 SAVE SAUV$,B,&C000,&4000
270 GOSUB 470:RETURN
280 POKE &A218,&C9:MODE ECRAN:CALL &A200
290 PRINT CHR$(23)+"1":COORDY=200:COORDX=320:
    GOSUB 460:GOSUB 450
300 WHILE INKEY(9)<>0
310 IF INKEY(0)=0 AND COORDY<=398 THEN GOSUB
    450:COORDY=COORDY+1:GOSUB 450
320 IF INKEY(2)=0 AND COORDY>=0 THEN GOSUB
    450:COORDY=COORDY-1:GOSUB 450
330 IF INKEY(8)=0 AND COORDX>8 THEN GOSUB
    460:COORDX=COORDX-8:GOSUB 460
340 IF INKEY(1)=0 AND COORDX<=631 THEN GOSUB
    460:COORDX=COORDX+8:GOSUB 460
350 WEND
360 GOSUB 450:GOSUB 460:GOSUB 470:
    taillesprite=coordx/8
370 INPUT "NOM DE LA SAUVEGARDE: ",SAV$:IF
    SAV$="" THEN GOTO 440
380 hauteursprite=INT((400-coordy)/2)-1:
    hilarg=INT(coordx/256)
390 lowlarg=coordx-hilarg*256:MODE ecran:
    CALL &A200
400 POKE &A2C0,hauteursprite:
    POKE &A2C3,taillesprite:CALL &A2B9
410 LOCATE 1,1:total=taillesprite*
    hauteursprite:POKE &4000+total,0:
    POKE &4000+total+1,lowlarg
420 POKE &4000+total+2,hilarg:
    POKE &4000+total+3,hauteursprite:
    POKE &4000+total+4,3
430 SAVE SAV$,B,&4000,total+5
440 POKE &A218,&3E:GOSUB 470:RETURN
450 PLOT 0,COORDY:DRAW 640,COORDY:RETURN
460 PLOT COORDX,0:DRAW COORDX,400:RETURN
```

```
470 CALL &BB00:MODE 2:INK 1,0:BORDER 13:INK
    0,13:RETURN
480 MODE ECRAN:BORDER 0:INK 0,0:POKE
    &A218,&C9
490 ADRESSEB=ADRESSE:NOMBRE=INT(80/PEEK
    (&A20C)):INCREMENTE=200*PEEK(&A20C)
500 ADRESSEECR=PEEK(&A202)*256+PEEK(&A201)
510 FOR I=1 TO NOMBRE:CALL &A200:ADRESSEECR=
    ADRESSEECR+PEEK(&A20C)
520 HIGHECR=INT(ADRESSEECR/256):LOWECR=
    ADRESSEECR-HIGHECR*256
530 POKE &A201,LOWECR:POKE &A202,HIGHECR
540 ADRESSEB=ADRESSEB+INCREMENTE:HIGHADR=
    INT(ADRESSEB/256)
550 LOWADR=ADRESSEB-HIGHADR*256
560 POKE &A204,LOWADR:POKE &A205,HIGHADR:NEXT
570 POKE &A201,0:POKE &A202,&C0:POKE &A205,
    INT(ADRESSE/256):POKE &A204,ADRESSE-INT
    (ADRESSE/256)*256
580 POKE &A218,&3E:RETURN
590 PRINT"INSEREZ LA DISQUETTE CONTENANT LE
    FICHIER ET PRESSEZ ESPACE.":GOSUB 670
600 GOSUB 470:CAT:INPUT"NOM DU FICHIER A
    CHARGER (ENTER POUR CAT): ",LOD$:IF
    LOD$="" THEN GOTO 600 ELSE LOAD
    LOD$,&2000
610 GOSUB 470:RETURN
620 LOCATE 1,12:INPUT"MODE ECRAN: ",ECRAN:IF
    ECRAN<0 OR ECRAN>2 THEN GOTO 620
630 MODE ECRAN:BORDER 0:INK 0,0:INK 1,24:CALL
    &A200
640 GOSUB 470:LOW=PEEK(&A204):HIGH=PEEK
    (&A205):ADRESSE=HIGH*256+LOW:TAILLEWINDOW=
    PEEK(&A20C)
650 PRINT"DEBUT DE LA FENETRE EN MEMOIRE=
    ";ADRESSE;" OU  #";HEX$(HIGH);HEX$(LOW)
660 PRINT"TAILLE DE LA FENETRE=
    ";TAILLEWINDOW;" OCTETS":RETURN
670 WHILE INKEY$<>" ":WEND:RETURN
```


SURPRISE EN COULEURS

Allez savoir pourquoi, il y a des jours où une mouche nous pique et ça nous prend comme ça, on a envie de passer un deuxième listing. Mais attention, n'y prenez pas goût car on ne le fera pas tous les mois.

Dans les "Rubidouilles", on vous parle de beaucoup de couleurs pour notre petit CPC. Il se trouve que le père Régis de MBM (Métro Boulot Micro) avait une version tout à fait différente de celle de Rubi, et qu'il valait vraiment la peine de vous donner.

Vous connaissez tous la ruse qui consiste à utiliser les trames pour donner l'illusion d'avoir plus de quatre couleurs en mode 1. On la voit très fréquemment dans les dessins pour jeux d'aventures. Mais tramer des Rasters (vous savez, ces rouleaux de couleurs que l'on voit tourner dans la plupart des démo), il fallait en avoir l'idée.

Alors la voici, elle ne nécessite pas de commentaire, tant le source est bien fourni. Vous y verrez des nuances de vert, jaune et mauve à ne pas en croire vos yeux.

Une idée à creuser




```
100 'COPYRIGHT AMSTRAD 100 %
110 ADR= 16384:FOR I=0 TO  34
120 FOR J=1 TO 8:READ A$
130 A=VAL("&"+A$)
140 B=(B+I+A*J) AND 255
150 POKE ADR+I*8+J-1,A:NEXT J
160 READ B$:IF B=VAL("&"+B$) THEN 180
170 PRINT "ERREUR EN ";1000+I*10:STOP
180 NEXT I:SAVE"regis",B,ADR, 272
190 '
 1000 DATA F3,01,9E,7F,ED,49,01,10,A9
 1010 DATA 7F,3E,54,ED,49,ED,79,21,AE
 1020 DATA 00,C0,11,01,C0,01,FE,3F,25
 1030 DATA 36,AA,ED,B0,21,7A,40,06,BF
 1040 DATA 02,C5,06,C8,CB,F6,23,10,CD
 1050 DATA FB,C1,21,C5,40,10,F2,06,57
 1060 DATA E5,ED,78,1F,D2,2F,40,06,5E
 1070 DATA FF,00,00,00,00,00,00,00,95
 1080 DATA 00,00,00,00,00,00,10,F1,CD
 1090 DATA 06,36,10,FE,00,00,00,D9,77
 1100 DATA 21,C5,40,1E,01,06,7F,48,8C
 1110 DATA D9,21,7A,40,3E,4B,1E,00,37
 1120 DATA 0E,7F,41,ED,59,ED,A3,D9,A2
 1130 DATA ED,59,ED,A3,41,D9,06,09,C9
 1140 DATA 10,FE,00,3D,C2,62,40,C3,27
 1150 DATA 2F,40,14,14,16,19,12,19,24
 1160 DATA 19,03,03,0B,0B,0B,0B,0B,16
 1170 DATA 0B,03,03,19,19,12,19,16,64
 1180 DATA 14,14,14,18,18,0D,0D,0F,65
 1190 DATA 0F,0B,0B,0F,0F,0D,0D,18,33
 1200 DATA 18,14,14,1C,0C,0C,0C,0C,F7
 1210 DATA 0C,0E,0E,0A,0A,0A,03,0B,F4
 1220 DATA 0B,0B,03,0A,0A,0A,0E,0E,36
 1230 DATA 0C,0C,0C,0C,0C,14,14,14,46
 1240 DATA 14,14,14,14,14,16,12,16,E4
 1250 DATA 16,12,12,19,12,19,12,19,B6
 1260 DATA 0B,0B,19,12,19,12,19,12,62
 1270 DATA 12,16,16,12,16,14,14,18,34
 1280 DATA 18,0D,0D,0F,0F,0B,0B,0F,FB
 1290 DATA 0F,0D,0D,18,18,14,14,14,AF
 1300 DATA 1C,0C,0E,0A,0E,0A,0A,03,05
 1310 DATA 0B,0B,0B,0B,0B,0B,0B,03,49
 1320 DATA 0A,0A,0E,0A,0E,0C,1C,14,AB
 1330 DATA 14,14,14,14,14,14,14,14,83
 1340 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,93
```

```
;Programme MULTI COLOR par DiGiT
;de M.B.M pour 100% (matiere grise...)
;
;Ce programme genere une trame en mode 2
;en modifiant l'encre 0 et l'encre 1 de la trame on arrive
;a creer de nouvelles couleurs de facon artificielle
;il suffit ensuite d'essayer des combinaisons de couleurs afin
;d'obtenir une palette etendue.
;
          org #4000
          di              ;adieu les interruptions
          ld bc,#7F9E     ;mode 2 et deconnecte les ROMs
          out (c),c
          ld bc,#7F10     ;registre pour le BORDER
          ld a,20+#40     ;20 pour le noir et +#40 pour
                          ;le bit 6
          out (c),c
          out (c),a
          ld hl,#C000     ;remplie la memoire ecran
          ld de,#C001     ;d'octets correspondants
                          ;a une trame
          ld bc,#3FFE     ;l'octet remplissant l'ecran
                          ;est #AA
          ld (hl),#AA     ;#AA en binaire=10101010-voila
                          ; la trame
          ldir
          ld hl,table
          ld b,2          ;deux tables
tab2      push bc
          ld b,200
tab       set 6,(hl)      ;positionne le bit 6 de
                          ;chaque octets
          inc hl
          djnz tab
          pop bc
          ld hl,table2
          djnz tab2
synchro   ld b,#F5
          in a,(c)        ;attends le debut  du balayage
          rra
          jp nc,synchro
          ld b,255        ;grosse temporisation
wait      nop             ;on attend que le balayage
          nop             ;video arrive
          nop             ;sur l'ecran graphique donc
          nop             ;sur l'encre 0
          nop             ;et sur l'encre 1
          nop
          nop
          nop
          nop
          nop
          nop
          nop
          nop
          djnz wait
          ld b,54         ;petite temporisation
ici       djnz ici        ;afin que les lignes
                          ;soient droites
          nop
          nop
          nop
          exx             ;commute les registres
                          ;secondaires
          ld hl,table2    ;HL' adresse de la seconde
                          ;table
          ld e,#01        ;E' contient la valeur pour
                          ;l'encre 1
          ld b,#7F        ;adresse du port pour
                          ;le GATE ARRAY
          ld c,b          ;on conserve l'adresse du port
                          ;dans C'
          exx             ;retablie les registres
                          ;primaires
          ld hl,table     ;HL adresse de la table 1
          ld a,75         ;A determine le nombre
                          ; de lignes
          ld e,#00        ;E valeur pour encre 0
          ld c,#7F        ;de nouveau le GATE ARRAY
bouc      ld b,c
          out (c),e       ;selectionne l'encre 0
          outi            ;couleur pointee par HL
                          ;et HL=HL+1
          exx
          out (c),e       ;selectionne l'encre 1
          outi            ;couleur pointee par HL'
                          ;et HL'=HL'+1
          ld b,c          ;B' etant modifie on le rappel
                          ;a travers C'
          exx
          ld b,9          ;j'attends que ca se passe
icimeme   djnz icimeme
          nop
          dec a           ;decompte les lignes
          jp nz,bouc       ;tant qu'il en reste on  remet
ca
          jp synchro      ;et HOP! je reviens au debut
;
;ci apres se trouvent les deux tables contenants les couleurs
;attention se sont les couleurs hardware !
;les deux tables doivent etre remplies en paralelle,afin
;de reperer les couples de couleurs.
;les couleurs choisies pour le programmes sont des
;petits exemples a vous maintenant de remanier
;la palette.
;
table           defm 20,20,22,25,18,25,25,03,03,11,11,11,11
                defm 11,11,03,03,25,25,18,25,22,20,20
                defm 20
                defm 24,24,13,13,15,15,11,11,15,15,13,13,24
                defm 24,20,20
                defm 28,12,12,12,12,12,14,14,10,10,10,03,11
                defm 11,11,03,10,10,10,14,14,12,12,12,12,12
                defm 20,20,20,20,20,20,20,20
;
table2          defm 22,18,22,22,18,18,25,18,25,18,25,11,11
                defm 25,18,25,18,25,18,18,22,22,18,22
                defm 20
                defm 20,24,24,13,13,15,15,11,11,15,15,13,13
                defm 24,24,20
                defm 20,20,28,12,14,10,14,10,10,03,11,11,11
                     [illegible],10,1[illegible],[illegible],14,12,28,20
                defm 20,20,20,20,20,20,20,20
```

INITIATION AU BASIC

Le mois dernier, on a fait mumuse avec des choses qui bougent en CPC-COLOR, aujourd'hui je vais t'en faire baver un peu avec des trucs plus sérieux mais indispensables. T'as la trouille, hein ? Tu as raison pour une fois... Je vais t'apprendre tous les secrets des DATA et des tableaux DIM. Et vlan !



A propos des DIM, tu vas me mettre aux archives nationales les astuces du genre "il est collant avec ses DIM" ou "il ne pouvait pas tomber plus bas" ou encore "s'il parle des DIM, je file", etc. Le premier qui me sort une bulle que je connais déjà je lui fais bouffer une disquette ! Et non formatée et protégée, pour que ça fasse plus mal. Non, j'exagère, je ne te ferai pas ça... car au prix que je les achète...

LE COUP DES DATA

Ça sert à introduire dans un programme des noms ou des nombres FIXES. Quand il y en a beaucoup, c'est là encore une astuce de fainéants. Voici deux écritures identiques, classiques et avec DATA (en anglais data = données, valeurs).

A$="Robert":B$="France":C$="Amstrad":N$="Jojo":P=48:D=34:R=12
DATA Robert,France,Amst-

rad,Jojo,48,34,12
READ A$,B$,C$,N$,P,D,R
READ (prononce "ride") veut dire lire, et en Basic, "lit des DATA". Tu remarques que je ne trimballe plus des guillemets ni de signes égal. Regarde le mécanisme :

"Lis A$ = j'y mets "Robert", puis B$ = j'y mets le suivant (France), et ainsi de suite. Donc :

Une ligne de DATA est une suite de valeurs que READ va lire pour les attribuer à des variables.

Wouah ! Quelle belle phrase ! On dirait un théorème. Tu permets que je me la relise un coup ? ... Voilà, c'est fait, je continue. Mon exemple n'est pas très spectaculaire car il ne concerne que sept valeurs, mais s'il y en avait une centaine, je me verrais mal en train de taper des tas de lignes avec guillemets et signes égal ; surtout avec les variables en DIM que nous verrons tout à l'heure, par exemple :

FOR N=1 TO 150:READ V$(N):NEXT

Ce qui remplace V$(1)="Paul":V$(2)="Michel":V$(3)=... et comme ça jusqu'à 150 ! J'suis fainéant, moi...

```
10 ' DEPARTEM - departements, demo de DATA et DIM
100 DIM DEP(95,1),D$(95)
110 ' DEP: 0=population 1=superficie
120 ' D$ : NOMS DEPARTEMENTS
150 nd=7 :' nombre de departements entres
200 ' populations
210 DATA 376477,533862,378406,112178,97358,816681,
257065
400 ' superficies km2
410 DATA 5756,7378,7327,6944,5520,4294,5523
600 ' noms
610 DATA Ain,Aisne,Allier,"Alpes de Haute Provence",
"Hautes Alpes","Alpes Maritimes",Ardeche
800 ' Mises en DIM
810 RESTORE 200:FOR N=1 TO ND:READ DEP(N,0):NEXT
820 RESTORE 400:FOR N=1 TO ND:READ DEP(N,1):NEXT
830 RESTORE 600:FOR N=1 TO ND:READ D$(N):NEXT
1000 ' DENSITES DE POPULATION
1010 CLS
1020 PRINT "Numero Departement (1 a";ND;")";:LINE
INPUT " ",N$
1030 N=VAL(N$)
1040 IF N<1 OR N>ND THEN 1020
1050 DENS=DEP(N,0)/DEP(N,1)
1060 CLS
1070 PRINT "Le Departement ";D$(N);"(";N;")"
1080 PRINT "a une densite de population de";INT(dens);
"habitants au kilometre carre."
1190 PRINT:GOTO 1020
```

COMMENT SONT LUS LES DATA

Les lignes de DATA, tu peux les mettre n'importe où dans ton listing. En dehors de READ, le Basic ne les lit pas, il passe dessus comme s'il s'agissait d'une ligne de REM. En revanche, dès qu'il y a un READ, le Basic prend ton listing depuis le début et n'y cherche QUE les lignes commençant par DATA. Ensuite, il lit les valeurs qui s'y trouvent. Quand la ligne est entièrement lue, il recherche la prochaine ligne de DATA et ainsi de suite.

Imagine que cela l'a amené au beau milieu de ta quatrième ligne de DATA, laquelle comporte encore des valeurs non encore lues. Il POINTE en mémoire l'endroit de la dernière donnée prise par le dernier READ, un peu comme tu fais lorsqu'on te dérange au cours d'une lecture passionnante. Par exemple, il met dans son POINTEUR DE DATA "Ligne 230 : 5 valeurs lues". Lors du prochain READ, il consulte son pointeur et va alors directement ligne 230 et prélève la valeur numéro 6. OK ?

Par conséquent, tu peux mettre par ligne de DATA n'importe quel nombre de valeurs. Le Basic s'en moque éperdument puisqu'il les prend une à une et dans l'ordre des numéros de lignes, et repère l'endroit exact où il s'est arrêté.

Imagine à présent que tous tes DATA aient été lus et que tu commettes la bêtise de demander encore un READ de quelque chose : Le Basic arrive en bas du listing sans avoir eu une ligne de DATA à se mettre sous la dent. Furieux d'être bredouille, il plante ! Avec le message d'erreur "Out of data error".

Si tu veux qu'il RELISE alors des anciennes lignes de DATA, il faut d'abord lui dire RESTORE.

LA COMMANDE RESTORE

En anglais, ça ne veut pas dire "restaure", comme beaucoup le croient, mais "recharge". On peut spécifier un numéro de ligne de départ, par exemple RESTORE 340, ce qui signifie "Au prochain READ tu démarres à la PREMIERE valeur de la ligne 340". Si tu mets RESTORE tout court cela sous-entend la première ligne de DATA rencontrée à partir du début du listing. C'est simple, non ?

Je répète encore ce point important : READ parcourt le listing de haut en bas à la recherche des lignes de DATA, uniquement. Il se moque des autres lignes qu'il ne sait pas lire, même s'il est au cœur d'un sous-programme appelé par GOSUB. Et cela m'amène à cette grande règle de sécurité (pourtant absente dans les manuels...) : tout READ doit être précédé d'un RESTORE nx de ligne, même si cela semble être inutile pour l'instant. Tu seras ainsi à l'abri de mauvaises farces suite à un "IF THEN GOTO" ou dues à une modification ultérieure de ton programme. Un exemple :

2150 RESTORE 510:READ N,P,H,F,J,R,D$

Faut pas rouler sans assurance...

Autre raison : il est facile de se tromper en tapant des DATA, un de plus ou un de moins et toute la suite est décalée ; c'est le risque classique. Si chaque READ a été précédé d'un RESTORE, l'erreur de décalage ne concernera qu'un groupe de valeurs, et sera donc rapidement et facilement localisée. Vue l'astuce ?

LES REGLES DES DATA

1 - Dans une ligne de DATA, le SEPARATEUR de valeurs est la virgule, mais attention, l'espace joue aussi le même rôle de séparation ! Pour inclure des espaces, il faut mettre la valeur chaîne entre guillemets. Par exemple :

340 DATA Jura,Haute Savoie,Drome (= 4 valeurs !)

340 DATA Jura,"Haute Savoie",Drome (= 3 valeurs)

En cas de doute, mets des guillemets ; même s'ils ne servent à rien, tu es tranquille.

INITIATION AU BASIC

2 - Ne mets jamais un REM à la fin d'une ligne de DATA : le CPC 6128 l'accepte mais ce sera un désastre sur un CPC 464.
3 - Puisqu'il n'est plus nécessaire de mettre une valeur chaîne entre guillemets, un nombre peut être pris indifféremment comme valeur chaîne ou numérique. Par exemple :

450 DATA Paul,128,Marie
460 READ A$,N,J$
Ou bien : 460 READ A$,N$,J$, mais 460 READ A,N,J$ = plantage...

DATA PRECAUTIONS

Tout à l'heure, j'ai commis la grave imprudence de te dire que tu pouvais mettre tes lignes de DATA n'importe où dans ton programme. C'est vrai pour le Basic qui va y retrouver ses billes, mais toi, tu vas être complètement paumé dans ton listing en cas de modif, et il y en a toujours... Alors, si tu n'es pas maso, tu as intérêt à entrer là-dedans avec ordre et méthode sinon tu auras du mal à corriger tes bugs ! Qui c'est qui a dit "oui Sergent" ?...
1 - Regroupe tes lignes de DATA en début ou en fin de listing, mais ne les éparpille pas.
2 - Insère des lignes de REM pour dire de quoi il s'agit.
3 - Mets le même nombre de valeurs par ligne, dix par exemple.
Illustrons cela : tu as mis en DATA les populations de nos départements, et tu veux corriger celle du Rhône (69). Un REM t'indique où commencent les DATA de populations. Dix par ligne, donc la 69e valeur est l'avant-dernière de la septième ligne. OK ? Si tu avais tout tapé en vrac, tu aurais été obligé de les compter de 1 à 69, et sans te tromper !
Tu vois que ces conseils ne sont pas pour faire joli, c'est du confort égoïste, nuance... Bon, et maintenant, on change de sujet.

LES ATOUTS DES TABLEAUX DIM

C'est avant tout l'avantage des "noms de variables indicés", indicés voulant dire numérotés : non seulement on n'a pas à se creuser la tête pour trouver des dizaines de noms de variables, mais, en plus, on peut les utiliser dans des boucles FOR NEXT. Si je veux mettre en mémoire les dix premiers nombres pairs :

FOR N=1 TO 10:D(N)=N*2:NEXT
C'est court ! Aurais-tu préféré programmer D1=2:D2=4:D3=6... et comme ça jusqu'à D10=20 ?
Reprenons le cas de nos populations départementales mises en DATA. Oh! que c'est super courtissime :
820 RESTORE 300:FOR N=1 TO 95:READ P(N):NEXT
Mais pourquoi ce nom de DIM ? Parce qu'il nous faut tout d'abord déclarer la DIMension de notre tableau : 100 DIM P(95).

LA DECLARATION D'UN DIM

Il faut le faire au début du programme, car après, on ne peut plus ni le modifier ni même le confirmer, sinon plantage. On déclare le ou les tableaux DIM en haut de listing pour que cette ligne ne risque pas d'être relue par un GOTO qui remonte... Il est de tradition d'utiliser la ligne 100 pour cela.
Pour plusieurs DIM, on les déclare à la suite sur la même ligne, séparés par des virgules :
100 DIM P(95),NB(400),NOM$(50)
Jusqu'à 10 ce n'est pas obligatoire ; ainsi, si tu écris F(4)=28, le Basic se déclare, A TON INSU, un DIM F(10). Donc, il y aura plantages si tu tentes F(11)=45 (indice hors limite) ou DIM F(10) (DIM déjà déclaré).
En fait, la numérotation part de zéro ; P(0) existe ; le tableau P(95) peut contenir 96 valeurs, "indicées" de 0 à 95. Attention ! J'ai déclaré NB(400) mais le nom de variable "NB tout court" n'a rien à voir avec. J'ai le droit d'écrire NB=15 ou NB666=2 ou NB$="zozo".

Rien ne t'empêche de déclarer un tableau plus grand que nécessaire, une sage précaution, mais ce sera un gaspillage de mémoire disponible. En effet, une déclaration de DIM est aussi une RESERVATION d'octets pour ce tableau.

LES DIM A PLUSIEURS COLONNES

Reprenons notre DIM des départements. Et si on y ajoutait une colonne où figurerait la superficie en kilomètres carrés ? Facile, au lieu de déclarer DIM P(95) faisons plutôt DIM DEP (95,2), ce qui signifie 95 lignes sur 2 colonnes. Pour chaque numéro de département (c'est aussi l'indice), nous mettrons en colonne 1 la population et en colonne 2 sa superficie.
En fait, la colonne 0 existe aussi, et DEP(95,2) possède donc 96 lignes sur 3 colonnes, soit 96 x 3 = 288 "cases" pour y loger des variables numériques. La colonne 0 est donc disponible. Pour être plus économe en mémoire, j'aurais dû annoncer DIM DEP(95,1), avec les colonnes 0 et 1.
On pratique exactement de la même manière pour les tableaux de chaînes. Par exemple, tout le fichier des membres de ton club tiendra dans un seul tableau : DIM CLUB$(150,5), soit 150 membres au maximum avec 6 "colonnes rubriques" de 0 à 5 correspondant à nom, prénom, adresse, code postal, ville, téléphone. Un petit truc : sur la ligne 0, on mettra ces légendes de colonnes.
Un tableau DIM défini comme étant numérique ne peut pas contenir de chaînes, mais un tableau chaînes peut contenir des chiffres, qui sont des caractères comme les autres. Ainsi, dans la colonne "code postal", on aura des chaînes du genre "92510".

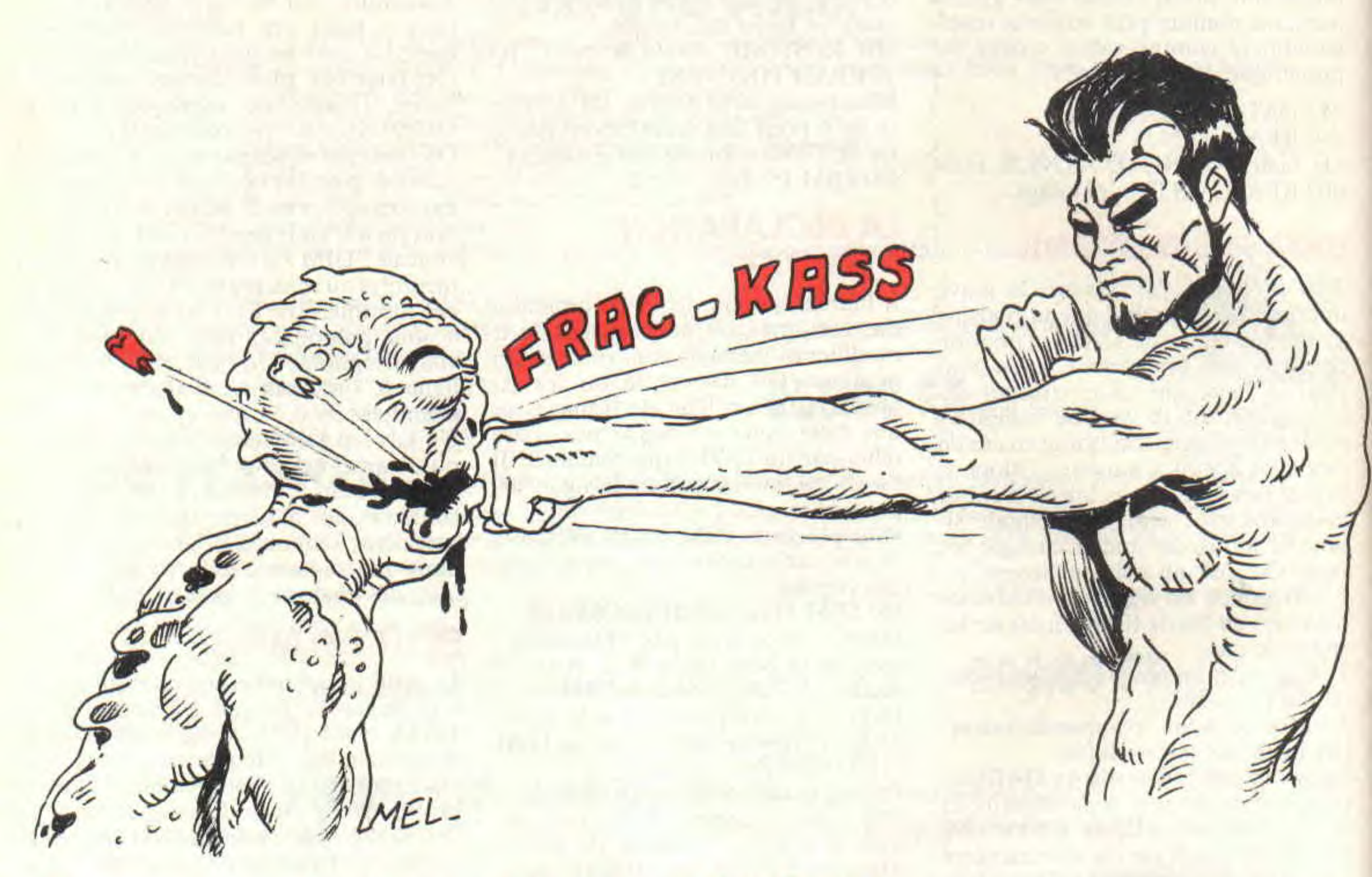
PETIT EXEMPLE

Le mini programme ci-contre illustre tout ce que je t'ai fait avaler sur les DATA et les DIM. Je reprends l'idée du tableau des départements, mais je n'ai entré que les sept premiers. Si ton prof de géo a envie de saisir la suite, j'ai laissé des numéros de lignes exprès... Il n'aura qu'à changer le ND de la ligne 150.
Tu remarques que je fais partir mes RESTORE sur des lignes de REM, c'est accepté et c'est plus clair.
Le INT de la ligne 1080 sert à supprimer des décimales, car 67,2134 habitants au kilomètre carré laisserait supposer que ces gens-là aiment se bagarrer à coups de tronçonneuse...
Le mois prochain, on changera de genre, on va faire un peu de graphisme. Alors entraîne-toi déjà à prononcer DRAWR ("draoorr"), et sans postillonner sur l'écran ! Non mais, sans blague...

Joe LASCIENCE



BASIC PERFECTIONNEMENT



Ton programme peut être super utile, bien maniable et sans le moindre bug, mais pour qu'il soit apprécié à sa juste valeur il lui faut une présentation qui fasse "propre". Sinon, il serait comparable à un grand vin servi dans un gobelet en plastique. Ne crois surtout pas que je vais t'inciter à singer ces titres savamment animés et sonorisés, beaux, certes, mais tellement fastidieux. Non, je veux simplement te mettre en garde contre certaines grandes gaffes et t'apprendre à faire des pages d'écrans textes qui ne soient pas pénibles à lire. Nuance...

C'EST QUOI UNE BELLE PAGE D'ECRAN ?

Tout d'abord un fait psychologique primordial et que tu as sans doute remarqué : on n'aime pas lire sur un écran vidéo ! Est-ce une conséquence de la télévision ? La preuve en est que l'on préfère lire un listing sur papier plutôt que sur écran. Vrai ou faux ?

Par page d'écran il faut **peu de choses à la fois** ; ceux qui ont conçu l'écran du Minitel le savaient fort bien...

Le texte doit être **aéré**, c'est-à-dire écrit **une ligne sur deux**, en phrases courtes et succinctes. En effet, alors que nos yeux sont habitués à parcourir des lignes sur papier, ils ont en outre pris l'habitude de prendre des **vues d'ensemble** sur les écrans vidéo, comme à la télé (ou au cinéma). En somme, notre attention visuelle veut juste faire un cliché de chaque image d'écran. Je sais que c'est bête, mais on n'y peut rien.

"Cliché", cela implique alors la notion d'**équilibre**, je veux parler des centrages horizontaux et verticaux avec une "masse forte", généralement dans le tiers supérieur, qui joue le rôle de pôle d'attraction. Mais oui ! tu en vois tous les jours ! Examine la couverture de n'importe quel livre : on la lit parce

qu'il y a peu de chose à lire. Elle aussi n'est visionnée qu'en "cliché".
Fin de ce long discours qui n'était destiné qu'à te faire prendre conscience de la nécessité d'une présentation "digeste" pour les yeux. A présent on va passer à la pratique. Tu n'aimes pas calculer et rectifier des Locate, moi non plus ! Je préfère que l'excellent Basic du CPC les calcule à ma place...

LE CENTRAGE HORIZONTAL

Une chaîne peut être centrée de deux manières. Ou bien tu calcules sa tabulation, ou bien tu la fais précéder d'un certain nombre de "blancs". Le plus souple est de déclarer une "fonction définie" au moyen de DEF FN ; exemples en Mode 1 :
30 DEF FNCT$(A$)=SPACE$((40-LEN(A$))/2)+A$
ou encore
40 DEF FNCT(A$)=20-(LEN(A$))/2...
6540 LOCATE 1,12:
PRINT FNCT$(D$)
ou
6540 LOCATE
FNCT(E$),12:PRINT D$
A noter que tu as droit à PRINT FNCT$("Ceci sera centré").
Le seul défaut de ces formules est qu'il exclut une longueur de chaîne égale à la largeur de l'écran, parce que aboutissant à un Locate 0,12, que notre Basic n'aimerait pas du tout.
Donc, plus de calculs ou d'évaluations "pifométriques", et pour gagner encore du temps en programmation, établissons une "touche pour fainéants" : KEY 1,"LOCATE FNCT(" (ou KEY 129 pour les CPC 464).

CHOIX DES CARACTERES ET DES COULEURS

Imagine cet article imprimé en caractères majuscules. Tu déclarerais forfait avant la fin de la première colonne ! Alors réserve les majuscules pour les titres courts, minuscules pour tout le reste. Et écris une ligne sur deux...
Le Border d'une teinte autre que le fond est rarement utile et très souvent gênant : l'écran paraît plus petit ; les centrages approximatifs deviennent flagrants ; on ne peut utiliser les lignes 1 et 25 ni les colonnes 1 et 40, parce que "ça colle". Le comble du mauvais goût est le Border agressif, genre rouge fluo ou clignotant, qui nous dissuade de lire ce qu'il y a au milieu de l'écran.
Tu as déjà remarqué qu'il existe des combinaisons PAPER/PEN malheureuses parce que peu lisibles, "ça bave". N'accuse pas Amstrad mais la conception du tube cathodique (identique à celui de votre téléviseur) ; aies la curiosité de l'examiner de près avec une forte loupe et tu comprendras...
Les INK "par défaut" du CPC sont très bien en mode 1, mais en mode 2, c'est peu lisible et les traits verticaux paraissent bien plus fins que les horizontaux. Le plus sage, en mode 2, est d'être en caractères noirs (0) sur fond gris (13) ou ciel (20), donc de programmer :
INK 0,20:INK 1,0:BORDER 20:CLS
N'oublie pas CLS quand tu changes la couleur du fond. En fin du programme, juste avant le END, n'oublie pas non plus de rétablir ce que tu as changé : INK 0,1:INK 1,24:BORDER 1:MODE 1

ET LA PONCTUATION ?

Bien sûr, une énorme faute d'orthographe va flanquer tout par terre, mais il y a aussi de menus détails qui accrochent : les fautes de ponctuation. Et là, c'est déjà plus subtil, c'est de la dactylographie. Voici les quelques petites conventions que tu devras respecter, surtout en traitement de texte.
Virgule : un espace après, pas avant.
Point : idem.
Point-virgule, deux-points, signe égal, points d'exclamation et d'interrogation : un espace de part et d'autre.
Parenthèses : espace avant (et après) ; pas d'espace côté intérieur des parenthèses.
Comment retenir une telle chinoiserie ? Très simple : les signes de ponctuation dont le graphisme est en **deux** parties, à savoir : ; ! ? et = ont **deux** espaces. Ceux faits d'un seul trait (virgule, point) ont un seul espace, mis après.

LES REPONSES MONO-CARACTERE

(sous-programme MENU en 50000)

C'est un détail d'ergonomie qui sort un peu du sujet, mais comme je vais en avoir impérativement besoin dans le paragraphe suivant...
Quel est le programme qui ne propose pas un menu principal, pas un seul "Oui/Non (O/N)" ? Et comme 98 % de cette série inquisitoire ne demandent qu'une seule lettre ou qu'un seul chiffre, n'est-il pas crispant de valider chacun d'eux par la grande touche Enter, Return ou Entrée ? Quand on rencontre un tel logiciel, on se met aussitôt en alerte rouge : "Attention !! Programmeur débutant. Donc si je commets la moindre fausse manœuvre, je risque le plantage sec."
Il s'agit du sous-programme QUESTION, que je t'avais livré lors du tout premier "Pour quelques bugs de moins". Tu te souviens ? Le TEX$="ON":GOSUB 50000 que j'utilise dans tous mes programmes...
On ne va pas revenir dessus, tellement il est simple, mais il est appelé par un autre utilitaire qui te plaira certainement.

LES MENUS AUTOMATIQUES

(sous-programme AUTOMENU en 49000)

Le but est d'obtenir des mises en page de menus, bien centrés et en trois couleurs, avec seulement deux lignes de Basic. Que veux-tu, moi j'aime le maximum de confort avec le minimum d'effort...
Première ligne, des DATA où l'on loge les libellés des options.
Seconde ligne, on indique le nombre NOPT de ces options, le titre TIMENU$ de ce menu, un RESTORE sur le numéro de ligne des DATA, et enfin CLS et GOSUB 49000. C'est tout.
Seule contrainte, il faut que les noms de ces options commencent par une lettre différente (ou chiffre différent).
Le titre est alors autocentré et en rouge, les options sont affichées une ligne sur deux (en jaune), et en bas d'écran la "ligne des réponses" (en bleu ciel) obtenue par le sous-programme QUESTION. Mieux, le centrage vertical de la liste est calculé en fonction du nombre NOPT. Le luxe...
Avant de passer au petit programme de démonstration, expliquons brièvement ce sous-programme AUTOMENU :
49010-49040 : affichage centré du titre en rouge, puis construction de TEX$ par concaténation des initiales des options.
49050 : écriture de ces options, précédées de leurs initiales et d'un tiret de séparation.
49060 : mise en caractères bleu ciel, appel du module MENU, rétablissement de Pen 1.

LES ENCADREMENTS DE CHAINES

(sous-programme CADRE en 39000)

Une autre façon de mettre une chaîne en évidence est de l'encadrer. Par Draw, ce n'est pas toujours très heu-

reux, aussi on préférera les caractères graphiques plus esthétiques.
Il suffit de définir la chaîne E$ à *encadrer, de choisir la ligne d'écran* YE et de faire GOSUB 39000. Bien sûr, notre module assure l'autocentrage horizontal. Si cela ne vous convenait pas, choisissez la colonne départ XE et faites GOSUB 39020 ; exemple : E$="AMSTRAD CPC": YE=17:XE=3:GOSUB 39020

LE PROGRAMME DE DEMONSTRATION

Il fallait un petit programme pour illustrer tout cela, et pour faire preuve d'imagination, je l'ai baptisé "DEMOMENU.BAS" ; *original, n'est-ce pas ?* En tout cas, je te mets au défi de le faire planter...
J'ai aussi profité de l'occasion pour inclure quelques astuces de programmation :
- ligne 3030 : C$ rassemble des codes de couleurs sur deux chiffres, séparés par un espace. Elle commence par deux espaces. Ainsi, la valeur K issue du module QUESTION va générer un nombre C pour la teinte du Border.
- ligne 4030 : avant d'appeler AUTOMENU, on fait CLS puis on affiche une chaîne qui va faire office de sous-*titre supplémentaire. Voilà pourquoi* il ne faut pas de CLS dans AUTOMENU...

DERNIER CONSEIL

Afin de pouvoir recharger par MERGE ces modules utilitaires, sauvegarde séparément QUESTION, AUTOMENU et CADRE (avec ,A pour les CPC 464) :

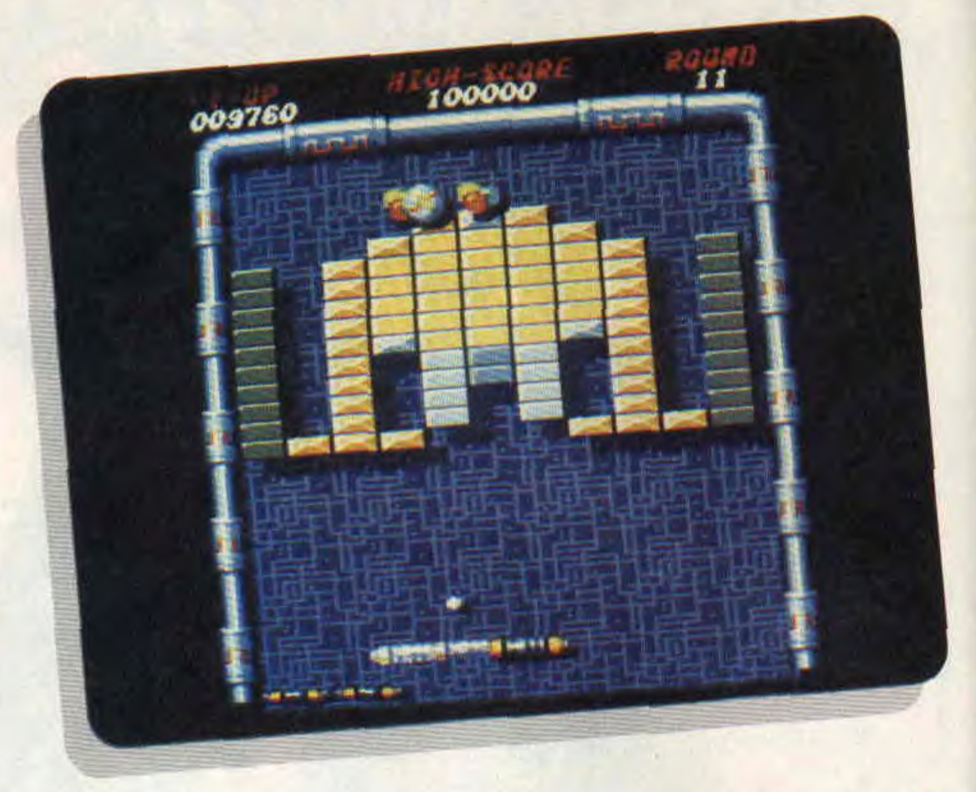
1 - SAVE "DEMOMENU"
2 - DELETE -39060 puis SAVE "AUTOMENU"
3 - DELETE -49070 puis SAVE "QUESTION".
4 - LOAD "DEMOMENU"
5 - DELETE -59000
6 - DELETE 49000- puis SAVE "CADRE"

Non seulement ces trois utilitaires sont courts, mais ils diminuent la taille d'un programme et la durée de sa frappe ; cela, tout en apportant une "touche pro" pour la présentation. Tu aurais vraiment tort de t'en priver.

Joe LASCIENCE

```
10 ' DEMOMENU
20 ' menus automatiques AMSTRAD CPC
50 DEFINT A-Z:MODE 1
60 DEF FNCT(A$)=20-(LEN(M$)/2):' tabulation pour centrage de A$
en MODE 1
70 DEF FNCT$(A$)=SPACE$((40-LEN(A$))/2)+A$
1000 ' MENU PRINCIPAL
1010 DATA "DEUX Options","NEUF OPTIONS",FANTAISIE,Quitter
1020 TIMENU$="* *  MENUS  par  GOSUB 49000  * *":NOPT=4:RESTORE
1010:CLS:GOSUB 49000
1030 ON K GOSUB 2000,3000,4000,5000
1040 GOTO 1000
2000 ' MENU COURT
2010 DATA COULEUR,MONOCHROME
2020 TIMENU$="Quel Moniteur avez-vous ?":NOPT=2:RESTORE
2010:CLS:GOSUB 49000
2030 IF K=1 THEN 2900
2040 CLS:M$="Comme c'est dommage...":LOCATE FNCT(M$),12:PRINT
M$:CALL &BB06
2900 RETURN
3000 ' MENU LONG
3010 DATA "pas de BORDER",noir,"bleu roi",rouge,vert,jaune,"gris
clair",ciel,orange
3020 TIMENU$="-- COULEUR de la BORDURE --":NOPT=9:RESTORE
3010:CLS:GOSUB 49000
3030 C$="  01 00 02 06 09 24 13 20
15":C=VAL(MID$(C$,K*3,3)):BORDER C
3900 RETURN
4000 ' FANTAISIES
4010 DATA "PAC MAN CXXIII","The Exploding Kist","Roland in the
Bugs","Grand Prix 49,9","Sideral Ringard"
4020 INK 0,19:INK 1,0:INK 2,1:BORDER 19
4030 CLS:PEN 2:LOCATE 1,5:PRINT"existe aussi en disquette bio-
degradable":PEN 1
4040 RESTORE 4010:TIMENU$="S U P E R   C O M P I L A T I O
N":NOPT=5:GOSUB 49000
4050 CLS:LOCATE 17,10:PRINT "DESOLE":LOCATE 1,14:PRINT"Il est
interdit de copier des Logiciels."
4060 CALL &BB06:INK 0,1:INK 1,24:INK 2,20:BORDER 1:CLS
4900 RETURN
5000 ' final
5010 BORDER 1:CLS
5020 E$="FIN de la DEMONSTRATION":YE=6:GOSUB 39000
5030 PEN 2:LOCATE 1,12:PRINT FNCT$("Encadrements obtenus par
GOSUB 39000")
5040 E$="Tapez une Touche...":YE=23:XE=18:PEN 3:GOSUB 39020
5050 CALL &BB06:PEN 1:CLS
5900 END
39000 ' CADRE pour E$ mis en ligne YE
39010 XE=(40-LEN(E$))/2-2
39020 LE=LEN(E$)
39030 LOCATE XE,YE-1:PRINT CHR$(150);STRING$(LE+2,154);CHR$(156)
39040 LOCATE XE,YE:PRINT CHR$(149);" ";E$;" ";CHR$(149)
39050 LOCATE XE,YE+1:PRINT CHR$(147);STRING$(LE+2,154);CHR$(153)
39060 RETURN
49000 ' AUTOMENU
49010 ' NOPT=Nombre d'Options, TIMENU$=titre du menu
49020 PEN 3:LOCATE (40-LEN(TIMENU$))/2,2:PRINT TIMENU$:PEN 1
49030 TEX$="":FOR J=1 TO NOPT
49040 READ OPT$:TEX$=TEX$+LEFT$(OPT$,1)
49050 LOCATE 13,J*2+12-NOPT:PRINT LEFT$(OPT$,1);" - ";OPT$
49060 NEXT:PEN 2:GOSUB 50000:PEN 1
49070 RETURN
50000 ' QUESTION recoit TEX$ --> K
50010 TEX$=UPPER$(TEX$):LT=LEN(TEX$)
50020 LOCATE 16-LT,24:PRINT"Reponse (";
50030 FOR N=1 TO LT-1
50040 PRINT MID$(TEX$,N,1);",";:NEXT
50050 PRINT RIGHT$(TEX$,1);")"
50060 R$="":WHILE R$="":R$=INKEY$:WEND
50070 R$=UPPER$(R$):K=INSTR(TEX$,R$)
50080 IF K=0 THEN PRINT CHR$(7);:GOTO 50060
50090 LOCATE 16-LT,24:PRINT CHR$(18)
50100 RETURN
```

TELECHARGEMENT VOTRE



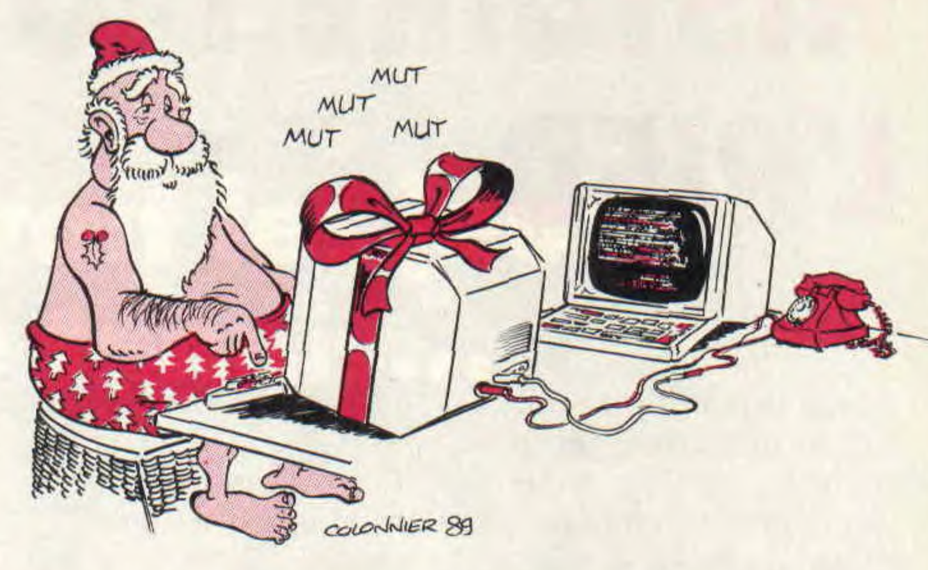
Noël est passé et avec lui les cadeaux. J'espère que vous avez reçu plein de nouveaux softs et que vous vous éclatez comme des malades.Je salue les nouveaux membres de la grande famille des cépécistes. Alors, content de sa nouvelle machine ? Je suis sûr que vous allez passer des heures et des heures en sa compagnie. Surtout n'oubliez pas que rien ne vaut la diversité et que le téléchargement est un supermoyen pour vous créer une petite bibliothèque ludique bon marché. Il suffit d'un logiciel de téléchargement Amcharge, d'un câble, d'un Minitel et de suivre les instructions que nous vous fournissons dans le mode d'emploi. Vous pouvez également recevoir le logiciel et le câble en vous abonnant à *Amstrad Cent Pour Cent* ou avec certains jeux du commerce portant le sticker Amcharge. Lorsque vous possédez ce minimum, branchez-vous sur 36-15 Amcharge ou Amstrad et choisissez le jeu que vous désirez.

Pour vous guider dans votre choix, nous proposons tous les mois deux jeux qui ont fait le succès de notre machine : les jeux qu'il faut absolument avoir pour découvrir toutes les facettes de votre CPC. Deux jeux sont à l'honneur ce mois-ci sur les serveurs, Batman II (The Caped Cruser) et The Vindicator. Ils avaient reçu respectivement 84 % dans le N°11 et 85 % dans le N°8. Autant vous dire qu'ils ne sont pas passés inaperçus, et qu'à l'époque la rédac' toute entière se défonçait sur ces jeux. Mais parlons plutôt de jeux un peu plus anciens. Commençons par LE jeu sur CPC, Arkanoïd. Adapté d'une borne d'arcade, ce casse-briques détient certainement le record de durée dans les chaumières. Le second, presque aussi renommé, est Barbarian dont la carrière est à peine moins exceptionnelle.

ARKANOID de IMAGINE

O combien de cépécistes... ont échoué sur ces rives. Doté de sons plus que réussis, Arkanoïd a captivé des générations de joueurs. Quand la petite balle s'élance dans son œuvre destructrice, le monde peut bien s'écrouler autour de vous, plus rien n'a d'importance. Les seules choses qui comptent sont une balle, une raquette et des centaines de briques qu'il va falloir détruire une à une. Parfois, elles se transforment en bonus. C'est alors la ruée vers cet atout supplémentaire. Qui veut un laser, une raquette collante ou agrandie, des balles triples ou une sortie directe vers le tableau suivant ? Avide de découvrir de nouveaux espaces, les dernières briques qui résistent vous apportent le frisson de la découverte. Après chaque rebond sur la raquette que je dirige en bas de l'écran, ma balle part à l'aventure, éclatant certaines briques du premier coup, ou se contentant de les affaiblir pour qu'elles disparaissent au second choc. D'autres, plus réticentes, resteront jusqu'au bout du tableau formant un labyrinthe, dans lequel ma balle se promène au rythme des rebonds. Attention, mon projectile amorce sa descente. Je déplace ma raquette de gauche à droite en suivant sa course. Pourvu qu'un obstacle volant non identifié ne vienne pas perturber au dernier moment sa trajectoire. La dernière option récupérée me donne la possibilité de garder la balle quelques secondes accrochée à ma raquette. J'en profite pour la déplacer et relancer la balle près du bord en me servant du rebond pour modifier son angle de course. En branchant mon CPC sur ma chaîne hi-fi, l'impression d'être face à la borne

d'arcade est encore plus saisissante. Nul doute que je n'arrêterai qu'après avoir enfin vu le dernier tableau. Maintenant encore, je retrouve ce jeu avec plaisir et cela fait plus de deux ans que cela dure. Un jeu qui mérite au moins 100 % de longévité, c'est sûr.



BARBARIAN de PALACE SOFTWARE

Tout aussi incontournable que le précédent soft, Barbarian est, comme son nom l'indique, le jeu préféré de Sined. Barbare de votre état, vous décidez d'aller sauver la pauvre princesse Mariana, prisonnière de l'infâme Drax. Ce sorcier a su s'entourer des plus valeureux guerriers pour protéger son château. Vous devrez donc les affronter en combat loyal un à un, avant de pouvoir enfin combattre le plus terrible personnage que la terre ait connu. Combat loyal est une façon de parler, car dans ce genre d'entreprise tous les coups sont permis, du moins vous disposez d'une large panoplie : de la simple roulade jusqu'à la décapitation, le choix est vaste ! Coups de pied, coups de tête, coups d'épée en tout genre, et parades bien entendu. Le bruit des épées qui s'entrechoquent et l'animation de chacun des mouvements vous laisseront rêveur quant aux capacités de votre machine... En ajoutant à cela une musique fantastique , vous avez un excellent, que dis-je, un superjeu. Pour des questions de temps de téléchargement, il a été découpé en quatre parties, vous pourrez donc à loisir vous entraîner sur les premiers combattants avant de charger le reste de la troupe. Vous irez ainsi des bois à la salle du trône, changeant de décors et toujours accompagné d'un petit gnôme vert qui ramasse délicatement l'adversaire malheureux. Ce qui ne l'empêche pas en cas de décapitation de jouer au foot avec la tête restée à terre. Mais passons ces petits détails morbides. Chaque coup porté à l'ennemi lui enlève un peu de vie, et lorsque celle-ci disparaît le valeureux guerrier s'écroule : il ne reste qu'à lui donner un petit coup de pied pour le faire définitivement passer de vie à trépas. Autre intérêt et non le moindre, celui de pouvoir jouer à deux. Rien de plus amusant que de frapper son petit frère, sans que celui-ci n'aille se réfugier immédiatement dans les jupes de sa mère. Voilà une manière de régler ses comptes familiaux en douceur.

Bon, il va falloir se quitter, mais le mois prochain je continuerai, fidèle au poste, à vous présenter les bons jeux que nous proposent 36-15 Amcharge et 36-15 Amstrad.



TELECHARGEMENT :
MODE D'EMPLOI

1er étape : se procurer un Minitel et un CPC (éléments indispensables).
2e étape : se procurer le kit de téléchargement Amcharge ou se servir de ceux qui existent sur certains programmes distribués par SFMI, dans lesquels se trouve un bon pour obtenir gratuitement le câble de téléchargement.
3e étape : branchez la prise ronde (cinq broches) à l'arrière du Minitel et la prise plate (neuf broches) dans l'entrée Joystick de votre CPC.
4e étape : allumez votre CPC, mettre la disquette Amcharge, puis taper : RUN "AMCHARGE". Choisir l'option Télécharger. Si vous désirez acheter le jeu, insérez une disquette comprenant suffisamment d'espace pour la sauvegarde du jeu.
5e étape : décrocher votre téléphone et taper 36 15. Appuyez sur le bouton Connexion/Fin de votre Minitel après avoir, bien sûr, allumé ce dernier. Taper AMCHARGE ou AMSTRAD et choisir l'option Télécharger. Il ne vous reste plus qu'à choisir le soft que vous voulez acheter ou louer et à suivre les indications du Minitel.
6e étape : si votre jeu est en location, vous pourrez jouer immédiatement après le téléchargement (environs un quart d'heure), mais celui-ci disparaîtra définitivement quand vous éteindrez votre CPC.
7e étape : si vous avez acheté le jeu, celui-ci s'est sauvegardé sur la disquette. Il est alors possible d'y rejouer comme sur n'importe quel jeu acheté dans le commerce, avec une petite différence, celui-ci doit être lancé à partir du soft Amcharge. Choisir dans ce cas, l'option "Utiliser un logiciel" et n'oubliez pas, avant, d'introduire la disquette sur laquelle le jeu a été sauvegardé.

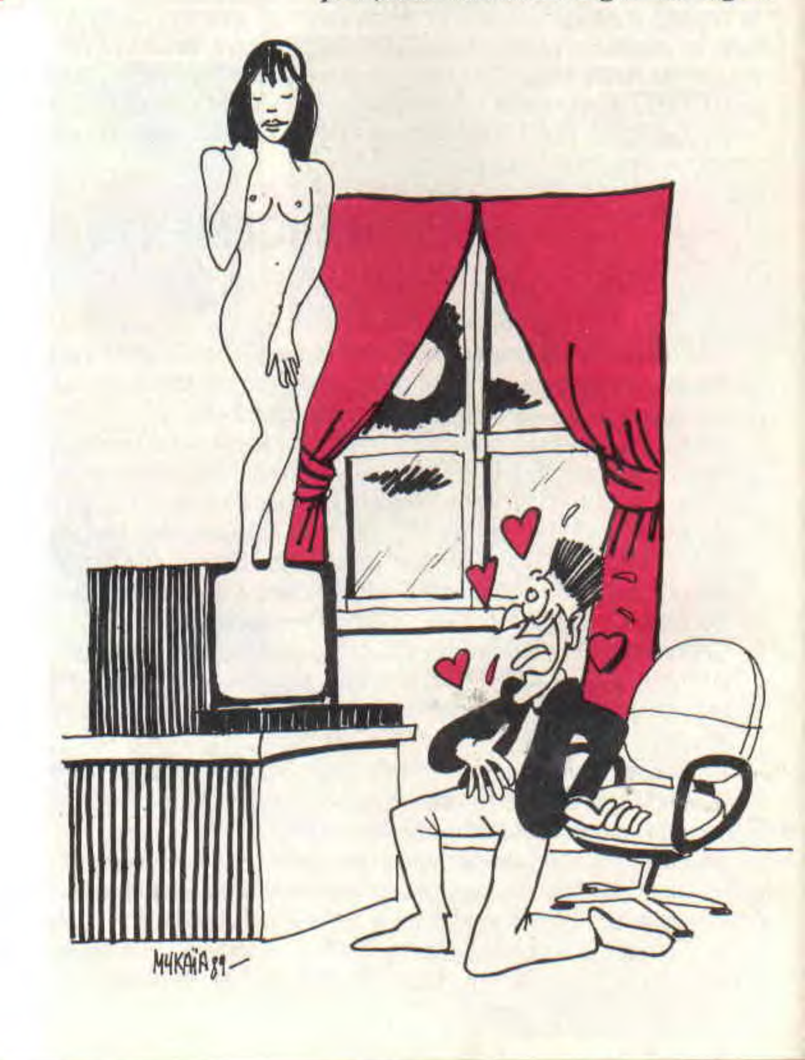


HISTOIRE D'O C'EST L'PIED

Après une bringue du tonnerre de dieu (et une cuite également), voilà t'y pas que le lendemain matin de Noël, je me trouvasse tout allongé sur mon CPC, comme un gros disque mou. Ne faisant ni une ni deux, et ni trois, je cherchasse le pourquoi du comment de la chose. Je le découvrite bien rapidement lorsque j'allumate mon ordinateur.

Celui-ci, au lieu de m'afficher le "raidi" habituel, s'obstina à m'écrire "Je t'aime mon amour". Au bout d'un moment (et même de plusieurs), je compris mon acte insensé et, depuis ce jour, CPC et moi dormons chaque nuit ensemble.

Bonjour, suite à l'alléchant article sur OCP Art Studio que tu as publié, je n'ai pas pu tenir et j'ai acheté le logiciel, plus une extension mémoire de 64 K chez Duchet Computers (carte FO. Dos). J'ai un 464, avec un lecteur DD1. Comme le dit la pub, j'ai fait croire à mon 464 qu'il était un 6128. Mais voilà, quand je lance Art Studio par Run "Studio" et que je donne le mot code, je ne vais pas plus loin que le premier menu. Je ne peux cliquer sur rien. Quel est le problème ? Et quelle est la solution ? Merci d'avance pour ta réponse. Pour l'article sur OCP, je dis bravo. Bien que ne pouvant le mettre en pratique, je le trouve très clair et très complet (rien à voir avec l'original en anglais



ou la notice en français qui est plutôt réduite). Encore bravo pour l'article, et merci à toute l'équipe d'Amstrad Cent Pur Sang, pour les trucks, bidouilles, etc.

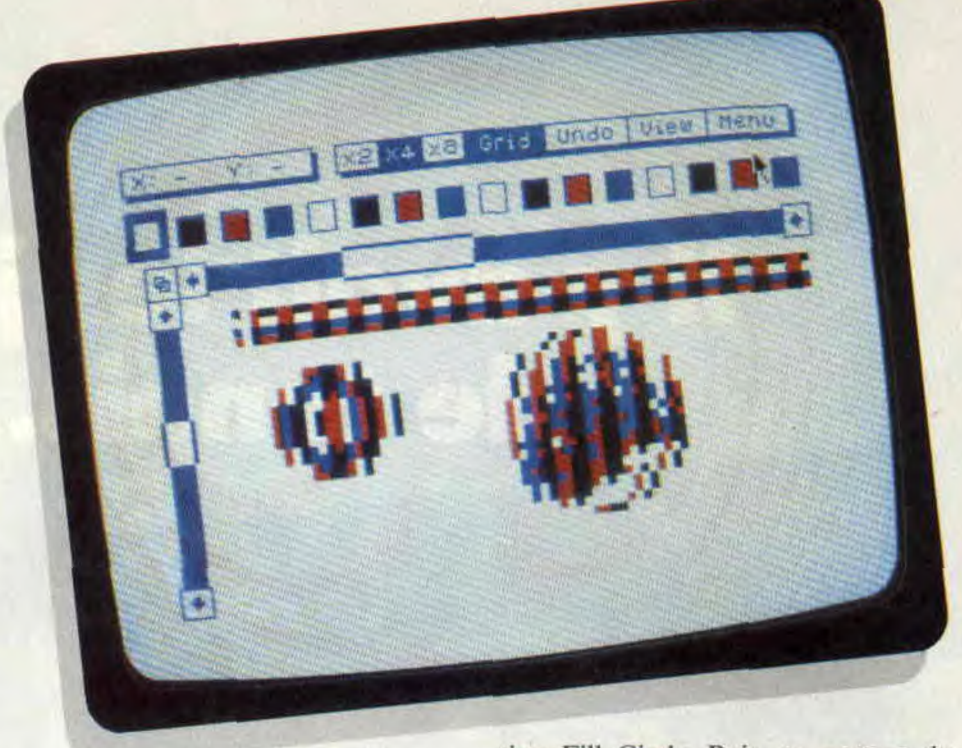
Formatic Alain

Ouah ! Quelle colle tu m'as posée là. La honte sur moi, j'peux pas te répondre. Vite le téléphone : tut tut, pouet pouet, tut tut ! (Bruit de mon phone.) Allo, Duchet Computers ? Voilà, j'ai un problème, patati patouta, atchoum patata, merci, salut. Après une longue conservation, non non conversation, j'ai la réponse à ta question, mon cher Alain. En fait, la carte FO.Dos (de bœuf) permet bien de transformer ton 464 en 6128. Ça, tu le savais déjà. Mais, en revanche, ce que tu ne sais pas, c'est qu'OCP est très gourmand en place mémoire, alors la seule façon de contrer ton problème est de t'acheter une extension mémoire DK Tronics de 64 K ou 256 K (car FO.Dos n'étend pas la mémoire de ton micro adoré). Encore des frais en perspective, mais c'est le seul moyen pour avoir l'usage de ton utilitaire (un conseil, regarde dans les petites annonces, tu trouveras sûrement ton bonheur). Ciao, Alain, à la prochaine, et merci mille fois à Duchet Computers de m'avoir répondu si gentiment.

Cher Lolo tueur de pique sel,
Cela fait pas mal de temps que je connais Amstrad Cent Pour Cent, mais ça ne fait pas longtemps que je lis ta rubrique "OCP Art à la loupe" (ND Lolo : Quoi, comment ? Alors là, tu me déçois). Au début, en voyant les photos des graphismes, je me disais : "Pas génial, plutôt bof !" Mais, après avoir lu attentivement cette fabuleuse rubrique (ND Lolo : T'as de la chance, tu te rattrapes), je fus époustouflé, pulvérisé, carbonisé par le choix des options que le OCP Art contient. Vraiment, ça me donne envie de l'acheter, mais où le trouver... là est la question. Et en plus, dans le numéro 20 de Cent Pour Cent, les graphismes sont 10 000 fois mieux Kaven, normal !

Je dessine sur mon 6128 sans utilitaire et avec des draws et des plots (long, très long, dur, très dur) et, comme je dessine extrêmement bien, tout le monde me le dit (c'est pas d'la vente), il me faut un autre moyen. Et un jour, en regardant vos pages jaunes rayées noir, ou noires rayées jaune, je vis AMX Mouse plus quatre logiciels, et là j'ai sauté sur l'okaz. Je vais bientôt envoyer la commande et espère la recevoir le plus tôt possible. Mais, en attendant, je cherche OCP Art et ensuite je vous enverrai mes chefs-d'œuvre. Au fait, une question, je n'ai pas compris comment faire un dégradé, alors un effort, expliquez SVP. Merci et salut

Sébastien Facinal



Merci Sébastien pour les compliments. Pour ce qui est de chercher OCP, regarde une nouvelle fois dans les pages jaune et noir, ou noir et jaune, du numéro de décembre. Une fois que tu posséderas ta souris, il te seras possible de l'utiliser avec OCP (le pied, hein !).

Alors, comme ça, tu n'as pas compris comment faire un dégradé ? Pour commencer, pour obtenir une zolie dégradation, il te faut au minimum quatre couleurs de même teinte (les bleus, les rouges, les verts, etc.). Pour commencer, amuse-toi donc à dessiner un tube. Tu vas voir, c'est très facile (regarde la photo 1, y'en a qu'une, tu peux pas te tromper). Tu vois, plusieurs lignes de bleu de nuances différentes permettent de donner du volume à une simple ligne. Dans cet exemple, l'intensité lumineuse (celle-ci correspond à un point imaginaire correspondant à la source de lumière) est de face, et c'est pour cette raison que la couleur la plus claire se trouve au centre du tube. Si cette intensité lumineuse se trouvait être placée au-dessus ou au-dessous du tube, alors la couleur la plus claire (fontaine) serait placée sur la première ligne du haut du tube ou sur la dernière ligne du tube, selon le cas (un peu lourde l'explication, non ?). Pour ce qui est du dégradé sur une sphère, commence par dessiner celle-ci à l'aide de l'option Fill Circle. Puis, en partant du centre, emploie les couleurs de mêmes teintes de manière concentrique. Tu peux dégrader du clair au foncé (photo 1) ou du foncé au clair (de la luuu-ne, mon ami Pierrot. Alors là, je suis mort de rire) ou bien dégradé (et hop, toujours la même répétition) de manière non concentrique. Maintenant, pour obtenir le style boule dégueulasse (hais skuze leu lent guage), utilise la précédente manière, c'est-à-dire dégradé non concentrique, avec en plus une addition de couleurs judicieusement placées. Voilà, voilà, si toi n'y avoir encore rien compris, alors toi m'écrire de nouvot, avec sur ton laitre adraisse plusse numérau de téléfaune. A bientôt, Sébastien !

Le début de la fin est proche, mes amis. Pour répondre à Frédéric Jottras, je lui dirai simplement de lire le numéro 21 (poil aux mains). Je m'excuse auprès de Charles Bregeon, mais je ne sais pas ce qu'est un trameur (c'est peut-être dû à mon quotient intellectuel, qui se trouve être largement en-dessous de ma température anale). Au fait, je voudrais signaler à Poum que j'ai bien accroché mes chaussettes, comme il l'avait si bien fait, mais voilà, le lendemain matin quand je me suis levé, je ne les ai plus trouvées. Alors Père Noël, si tu m'entends, rends-les-moi, et la prochaine fois évite de vider la cafetière. Autrement, ici tout va bien, les mouches pètent et les éléphants volent. Trêve de plaisanterie, j'espère que vous avez passé un splendide réveillon et je vous souhaite, mes poussins, et surtout mes poussines, une très très bonne année.

Lolo le fêtard

CONCOURS ECRAN

Georges Mignot, le vainqueur de ce mois est un bon, un très bon même. Pour s'en convaincre, il suffit de regarder les photos des écrans qu'il nous a envoyés. Ces petites nanas, qu'il appelle toutes Rose, sont super mignonnes. Sans parler du lézard en noir et blanc, de la reprise de la femme papillon de Caza et du portrait d'Hénigma. On a tellement flashé sur les dessins de Géo qu'on aimerait bien qu'il nous appelle au canard, histoire de le connaître un peu mieux. Message reçu, Géo ?




GEO


ÆNIGMA



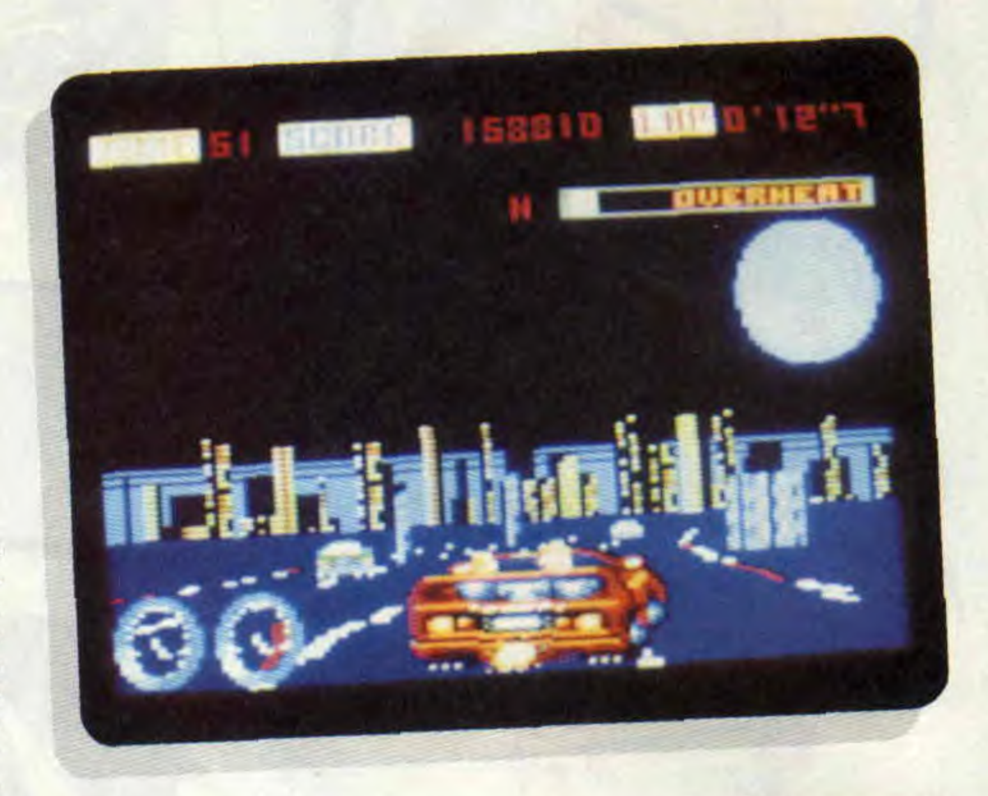



BAT MAN
1939 × 1989



TURBO OUT RUN 47%

Chauffe ton moteur. Brosse-toi les cheveux en arrière. Installe ta gonz à côté de toi (faut bien frimer pour quelqu'un) et écoute attentivement le hennissement extraordinaire de tes chevaux...



(Une minute d'écoute intense.) Appuie sur le champignon, maintenant ! Ouah ! le méchant recul. Ta meuf s'en est pas encore remise : tu fais du 220 km/h. Trente secondes viennent de passer et, déjà, tu ne t'occupes plus de rien car tu as entre les mains l'engin de tes rêves : la Ferrari F40. Une légende. Maintenant, maintenant seulement, tu es prêt pour...

LE GRAND VOYAGE

Vous (toi et ta voiture) devez effectuer une course contre la montre à travers seize villes des Etats-Unis. Votre première étape est New York, la dernière Los Angeles. Allez le plus rapidement possible, doublez sans vergogne tous "les autres", ne pensez plus, foncez.
Ta Ferrari et son turbo, censés te faire atteindre une vitesse quasi luminique, sont là pour te faire ressentir les émotions d'une adrénaline restée trop longtemps inerte. Trace comme un fou, c'est la seule chose qui importe. Tu seras soumis à différentes conditions climatiques (neige, orage...) et tu devras également rouler de nuit. Courage, la victoire est au bout de la route. Maintenant, tiens-toi prêt pour connaître...

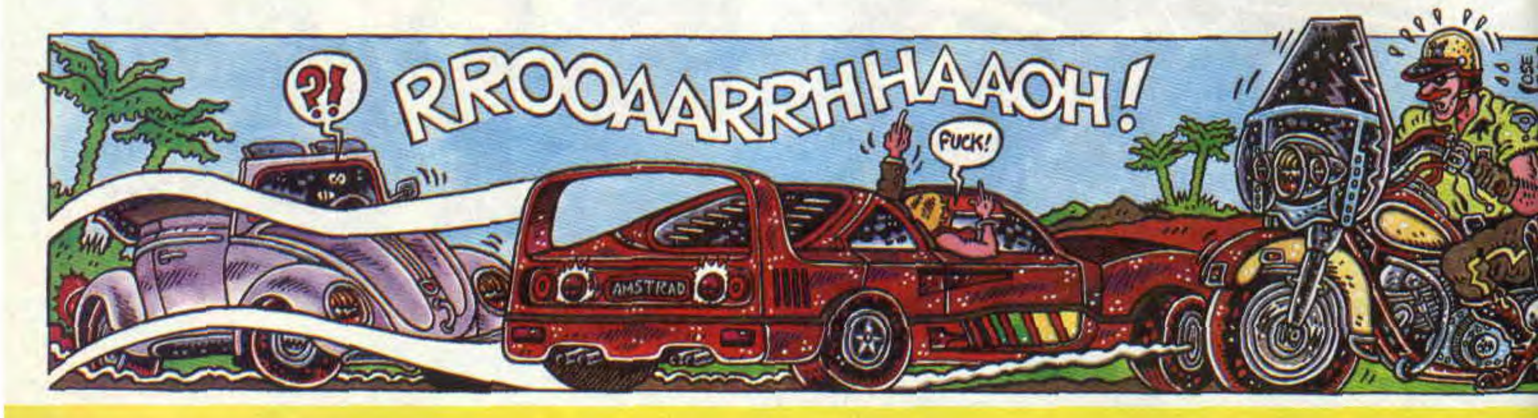
UNE GROSSE DECEPTION

Le scénario se veut prometteur. La réalisation est décevante. Et sur plusieurs points. Par exemple, le graphisme. Il pourrait être beau, on le ressent fouillis. Quelques bugs sont visibles en plus, comme ces barrières qui gardent le vert de la route même éjectées en l'air, ce qui jure assez contre le bleu du ciel. L'animation, avec ou sans le turbo, est assez lente (et encore, c'est un euphémisme). Seul le son et la prise en main du logiciel sont attirants. Quant à la longévité... sachez seulement que j'ai terminé ce jeu en un peu plus d'une demi-heure. Je crois que le jugement final, c'est vous qui l'avez...

Chris le déjanté

TURBO OUT RUN de US GOLD
K7 : 99 F
Disc : 149 F

Graphisme :	40 %
Son :	80 %
Animation :	40 %
Richesse :	50 %
Scénario :	75 %
Ergonomie :	75 %
Notice :	70 %
Longévité :	15 %
Rhaa/Lovely :	10 %



HARD DRIVIN'





Dans le caisson de simulation de Hard Drivin', j'avais vraiment l'impression d'être dans une caisse en folie, roulant à un train d'enfer sur un circuit de la mort... Ces sensations, était-il possible de les retrouver sur mon CPC ? Le pari a été relevé, avec cette adaptation signée Domark.

Pour ceux qui n'ont jamais mis les pieds dans une salle de jeu (la honte sur eux comme qui dirait), Hard Drivin' est considéré comme la simulation de course sinon la meilleure, du moins la plus réaliste, grâce à ses graphismes en 3-D, son impression de vitesse et son mode de conduite. En ce qui concerne le soft, commencez par faire votre deuil des pédales, du volant et du levier de vitesses. Reste à voir les graphismes et l'animation...

OH LA LA, J'Y VOIS RIEN !

Le circuit est vu de l'intérieur de la voiture, à travers le pare-brise. En bas de l'écran se trouve le tableau de bord, classique, en quatre couleurs. Quant au champ d'action, déjà limité à la moitié de l'écran, tenez-vous bien car la surprise est de taille : il est en mode 2, ou en noir et blanc si vous préférez ! Je vois déjà la déception s'afficher sur vos petits minois déconfits... Mais, s'il est vrai qu'on n'y voit rien au début (surtout les voitures et camions qui arrivent en face), la vue s'habitue peu à peu à la grisaille et l'on commence alors à apprécier l'effet tridimensionnel des graphismes, doublé d'une animation surprenante. Alors que j'étais en pleine accélération, Sined n'a pu s'empêcher de me sussurer à l'oreille : "Vé, ils ont fait fort au niveau des routines !". Et il faut avouer que malgré un démarrage un peu lent, au-delà de 60 mph ça décoiffe méchamment !

VITESSE ET CASCADES

Passé le stade de la mauvaise surprise, vous découvrirez vite que Hard Drivin' est un soft délirant. Avant tout, je préconise le choix du mode automatique pour le changement de vitesses. Il ne reste alors qu'à accélérer ou décélérer et à diriger le véhicule à droite ou à gauche (le tout au joystick ou au clavier, selon les goûts). En haut de la première ligne droite, le circuit se sépare en 2 pistes : tout droit, la **speed**, où, comme son nom l'indique, on roule presque toujours à vitesse maxi (très éprouvant pour les nerfs) ; à droite, la **stunt**, qui vous réserve des cascades ahurissantes telles que le saut du pont relevé ou le looping (très éprouvant pour le cœur). En cas d'accident, un ralenti vous remontre la scène de trois quarts, comme filmée d'un hélicoptère. Pour éviter cela, je vous recommande de respecter les panneaux indicateurs de vitesse et de ne pas quitter la piste plus de 10 secondes. Si vous bouclez un tour de piste avec un bon chrono, vous pourrez défier le Phantom, et devenir le meilleur Hard Driver, ultime récompense en matière de pilotage.

SOIZOC

HARD DRIVIN' de TENGEN
Distribué par UBI SOFT
K7 : 99 F
Disc : 149 F

Graphisme :	72 %
Son :	65 %
Animation :	84 %
Richesse :	78 %
Scénario :	70 %
Ergonomie :	76 %
Notice :	75 %
Longévité :	80 %
Rhaa/Lovely :	85 %





TEST DRIVE II



Ferrari, Porshe, des noms qui font rêver les fous du volant qui sommeillent en chacun de nous. Eh bien, en cette période propice aux cadeaux et aux vœux de toutes sortes, vous allez pouvoir réaliser ce rêve. Alors fermez les yeux, comptez jusqu'à trois et on y va. 1, 2, 3...

Le volant gainé de cuir vient se loger dans vos paumes rendues calleuses par le contact sans cesse renouvelé du bâton de joie, la boîte à six vitesses vous fait miroiter des sensations à plus de 300 km/h et la route qui s'ouvre devant vous, lance un défi que seul le chevalier des temps modernes que vous êtes pourra relever.

DANS LE MONDE, Y A DES CACTUS

Accélération, passage de la première, deuxième, et le long serpent d'asphalte commence à défiler sous vos roues. Un petit coup d'œil dans le rétroviseur vous apprend que la voiture de police qui vous suit se fait distancer. Nouvelle accélération et apparition sur le bord de la route des premiers cactus. Dutronc l'avait compris bien avant moi, aussi je vous répète son conseil : attention aux cactus ! Car, curieusement, tout au long de votre périple, ce ne sont pas les voitures qui arriveront en sens inverse ou les flics qui vous colleront des amendes pour excès de vitesse qui seront le plus à craindre, mais les cactus. En effet, vous vous apercevrez vite qu'à la moindre faute d'inattention, ces végétaux, qui se targuent d'avoir un certain piquant, se précipiteront sur vous (véridique, les cactus viennent carrément sur la route) et exploseront votre splendide engin. Derrière votre pare-brise étoilé, vous reviendra sûrement en mémoire ce vieil adage : si tu ne vas pas aux cactus...



UN PROBLEME EPINEUX

Problème épineux (de cactus) devant lequel se trouve votre fidèle serviteur. Car si l'on reprend l'histoire à sa racine (chœur des lecteurs : de cactus !), Test Drive II se voulait un simulateur de conduite sportive, vous mettant au volant d'une Ferrari ou d'une Porshe. Votre écran présente une vue de l'intérieur de la voiture avec volant, indicateur de vitesse, indicateur d'accélération (bonjour le réalisme !), levier de vitesse et une vue extérieure en simili-3 D. Tout en haut, un pixel bleu vous indique votre position relative à la distance que vous devez parcourir pour terminer l'étape, un pixel jaune indique la position des voitures de police qui vous poursuivent.

La première étape se déroule dans un désert (deux étendues jaunes de part et d'autre de la route avec des bornes tout le long et des... cactus). L'animation se réduit au défilement des lignes blanches sur la route et au déplacement d'un point jaune sur le volant pour rendre compte de vos braquages. Un bilan bof pour la technique, donc. Quant à la jouabilité, entre les cactus sauteurs, les bornes que l'on peut emplafonner à cœur joie, et les sorties de route qui permettent de terminer en douceur chaque étape, c'est le zéro absolu.

Alian

TEST DRIVE II de ACCOLADE



Prix :	n.c.
Graphisme :	50 %
Son :	20 %
Animation :	50 %
Richesse :	30 %
Scénario :	50 %
Ergonomie :	60 %
Notice :	50 %
Longévité :	30 %
Rhaa/Lovely :	10 %

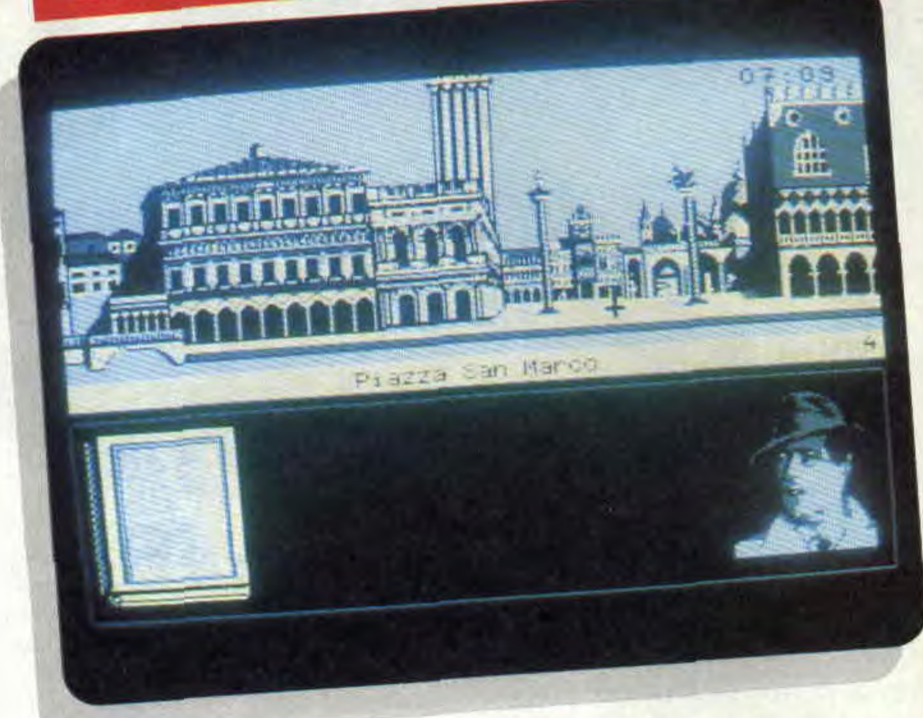
36%



MEURTRES A VENISE



93%



Après l'Affaire Vera Cruz, Meurtres en série et Meurtres sur l'Atlantique, Cobra Soft nous plonge en plein cœur de Venise, où un groupe terroriste sème la terreur.

La Fraction Ulrika (c'est le nom qu'ils se donnent) a lancé un ultimatum au gouvernement italien : ou bien la réunion des chefs d'Etat qui doit se tenir la semaine prochaine dans la ville est annulée, ou bien Venise sautera comme un bouchon de champagne ! Les autorités pensent qu'il s'agit d'un simple canular et la population est partagée entre la peur et l'incrédulité. Etant curieux de nature, je vais donc arpenter la cité des Doges jusqu'à ce que toute la lumière soit faite sur cette étrange affaire.

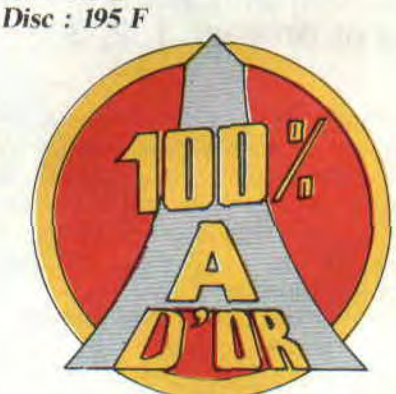
LACSAP MENE L'ENQUETE

Il n'y a pas une minute à perdre. L'ultimatum stipule qu'une bombe, assez puissante pour réduire la ville en cendres, explosera à midi si les exigences des terroristes ne sont pas satisfaites. Il ne me reste donc que cinq heures pour explorer, dans leurs moindres recoins, les huit grands quartiers de la ville. Apparemment, la Fraction Ulrika n'est pas une illusion puisque, après une heure de recherches, à quelques mètres à peine du Palazzo delle Prigioni, je découvre un cadavre criblé de balles, qui patauge dans l'eau d'un puits depuis environ douze heures. Je ne vous en dirai pas plus, sinon que tout le monde est susceptible de vous mentir et que la situation évolue de minute en minute. Ne négligez donc aucun détail !

NOUVEAUTES CROUSTILLANTES

Vous pouvez prendre des clichés de tous les habitants que vous interrogez. Grâce à ces clichés, il vous est possible d'aller directement questionner un suspect que vous avez pris en photo, ou de prendre l'apparence de n'importe quelle personne figurant sur votre album, ce qui est bien utile pour faire parler les menteurs... Une impressionnante série d'indices sont à votre disposition (24 documents et 9 objets), qui ont tous des liens plus ou moins étroits avec les témoignages que vous recueillerez, et qui vous permettront de découvrir des pistes.
Dans Meurtres à Venise, tout a été conçu pour vous simplifier la vie, ou vous la compliquer si vous oubliez une seule des options que propose le jeu. Soyez donc vigilants, car un seul faux pas peut causer la disparition de Venise et de son célèbre pont des Soupirs.
Ceux qui ont aimé les premiers du genre ne seront pas déçus, quant aux détectives amateurs, ils peuvent commencer leur apprentissage avec le petit dernier de la série des "Meurtres" de Cobra Soft, il est tout simplement parfait. Je vous demanderais maintenant de m'excuser, car je pense que mademoiselle Servetti a encore des choses très intéressantes à me dire...

MEURTRES A VENISE
de COBRA SOFT
Distribué par INFOGRAMES
K7 : 145 F
Disc : 195 F



Graphisme :	100 %
Son :	90 %
Animation :	—
Richesse :	100 %
Scénario :	95 %
Ergonomie :	80 %
Notice :	90 %
Longévité :	80 %
Rhaa/Lovely :	100 %

ACTION FIGHTER



71%

J'étais tranquillement en train de me prélasser dans la ouate tiède d'un bon fauteuil lorsque la sonnerie du téléphone retentit... le Président avait encore besoin de mes services.

Mon interlocuteur m'exposa la situation d'une voix assez fébrile : des voyoux semaient la terreur et la désolation un peu partout dans le pays. Moi seul étant capable de leur tenir tête, il me proposa une alternative assez simple : ou bien je boutais les indésirables hors de notre beau pays, ou bien je me retrouvais exilé dans un endroit lointain où personne n'entendrait plus jamais parler de moi... la perspective de quitter ma terre natale me glaça les os. J'acceptai donc la première offre sans hésitation.

LUTTER D'ACCORD, MAIS AVEC QUOI ?

Le gouvernement a mis à ma disposition le dernier bijou technologique créé par nos savants : un véhicule transformable qui est encore classé top secret. Cette petite merveille peut se transformer en moto ou en jet-car. N'étant pas un spécialiste des motocyclettes, je décide d'utiliser la voiture en premier.

ÇA ALORS, UNE VOITURE À DEUX ROUES !

Ben oui, je me suis fait des illusions : cette fameuse voiture, il va falloir que je la mérite ! Au commencement du jeu, je suis en effet placé d'office au guidon de la moto. C'est seulement en récoltant les quatre bonus du premier niveau que je pourrai gagner le droit de piloter un engin à quatre roues ! Mais ne soyons pas défaitiste et voyons un peu ce que la bécane a dans le ventre.
Elle n'est pas trop mal cette moto, du moins assez simple d'emploi pour un pilote inexpérimenté comme je le suis : elle ne comporte que deux vitesses, une lente et une rapide, auxquelles vous pouvez accéder au moyen des touches O et K ou des positions haut et bas du joystick. L'embrayage est automatique et ne posera donc aucun problème aux débutants : vous pourrez infliger tous les outrages à votre moteur sans risquer la traditionnelle surchauffe du moteur ou la panne d'essence.



ET LE SCENARIO ?

Il est lui aussi relativement simple : détruire l'ennemi sous toutes ses formes, quoi qu'il puisse en coûter. Au début de chaque niveau, un message du Président s'affiche à l'écran, vous indiquant la nature de la mission que vous devez remplir. Votre premier but sera de détruire les sous-marins ennemis. En haut, au centre de l'écran, une flèche vous signale les virages importants et les fourches qui se dessinent sur la route. En plus de la moto et de la voiture, vous pourrez disposer d'un avion après avoir cumulé les bonus. Les graphismes (mode 1), l'animation et les engins utilisables contribuent à faire d'Action Fighter un petit soft d'arcade très sympathique.

Lacsap

ACTION FIGHTER de FIREBIRD
Distribué par MICROPROSE
K7 : 109 F
Disk : 159 F

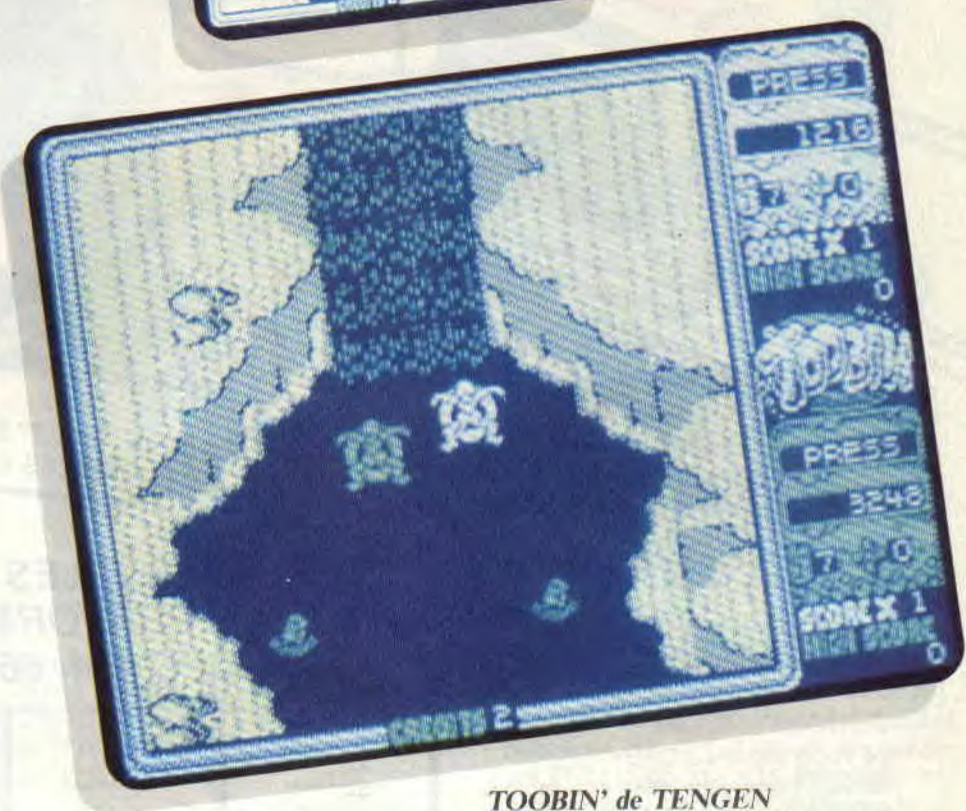
Graphisme :	85 %
Son :	65 %
Animation :	90 %
Richesse :	75 %
Scénario :	70 %
Ergonomie :	85 %
Notice :	65 %
Longévité :	70 %
Rhaa/Lovely :	50 %



TOOBIN'

54%

Les jeux dans lesquels un personnage n'évolue que dans l'eau sont bien rares sur CPC, et pour cause : que voulez-vous faire dans la flotte sinon risquer de vous noyer ?



HISTOIRE DE TUBES

Biff et Jet sont deux risque-tout dont la principale distraction est de descendre les rivières en s'asseyant dans un tube (un tube n'est rien d'autre qu'une grosse bouée). Vous pouvez jouer seul ou à deux, mais vous ne pourrez jamais utiliser qu'un seul joystick. Pour ceux d'entre vous qui n'en possèdent pas, je leur conseille vivement d'en acheter un, d'abord parce que ça peut être utile, et ensuite car les touches préprogrammées de ce jeu sont un véritable défi à l'anatomie humaine : 'ZXASQ' et 'NMJKO' sur un Azerty !

THE AIM OF THE GAME

Vous voilà plongé dans la rivière. Votre but ? Aller le plus loin possible sans endommager votre tube sur les écueils et les branches d'arbre qui flottent à la surface. Cela ne présente pas trop de difficulté, car ces obstacles terrifiants de prime abord... sont statiques (vous avez bien lu) ! Les graphismes sont passables, quoique trop encombrés (mode 2, 4 couleurs).

ÇA BAIGNE

Pas mal, merci ! Je viens d'entamer la descente de la rivière. Juste après la ligne de départ, je ramasse deux boîtes de conserve qui flottent à la surface. Elles me serviront de projectiles contre les monstres qui m'attendent sur la rive. Je me laisse tranquillement porter par le courant, quand j'aperçois une branche en travers de ma route ! Quelques mouvements des bras suffisent à dévier ma trajectoire. Jusqu'à maintenant, je contrôle parfaitement la situation.

J'AI PARLE TROP VITE

Voilà les fameux monstres dont je viens de vous parler : des créatures rampantes et des pingouins kamikazes me lancent des flèches pour crever mon tube, ou se jettent sur moi pour m'envoyer par le fond ! Ma dextérité me permet de leur échapper assez facilement. Je n'ai, par contre, aucune chance contre les monstres des marécages : ce sont d'énormes crocodiles qui foncent sur moi dans l'intention évidente de me dévorer.

Ils nagent bien plus vite que moi et peuvent passer sous les îles ! Est-ce une aberration dans le scénario ou un simple bug ? Quoi qu'il en soit, je ne peux jamais leur échapper et je me fais croquer à tous les coups !

TOOBIN' OR NOT TOOBIN' ?

That is the question... Rien ne plaide en faveur de Toobin' excepté l'animation des personnages et la musique. Les plus jeunes d'entre vous n'y trouveront aucun intérêt et les plus grands le jetteront probablement à la poubelle. N'achetez pas ce soft, ne le demandez pas au Père Noël et ne le volez pas, il n'en vaut vraiment pas la peine.

Lacsap qui ne mettra plus les pieds dans l'eau

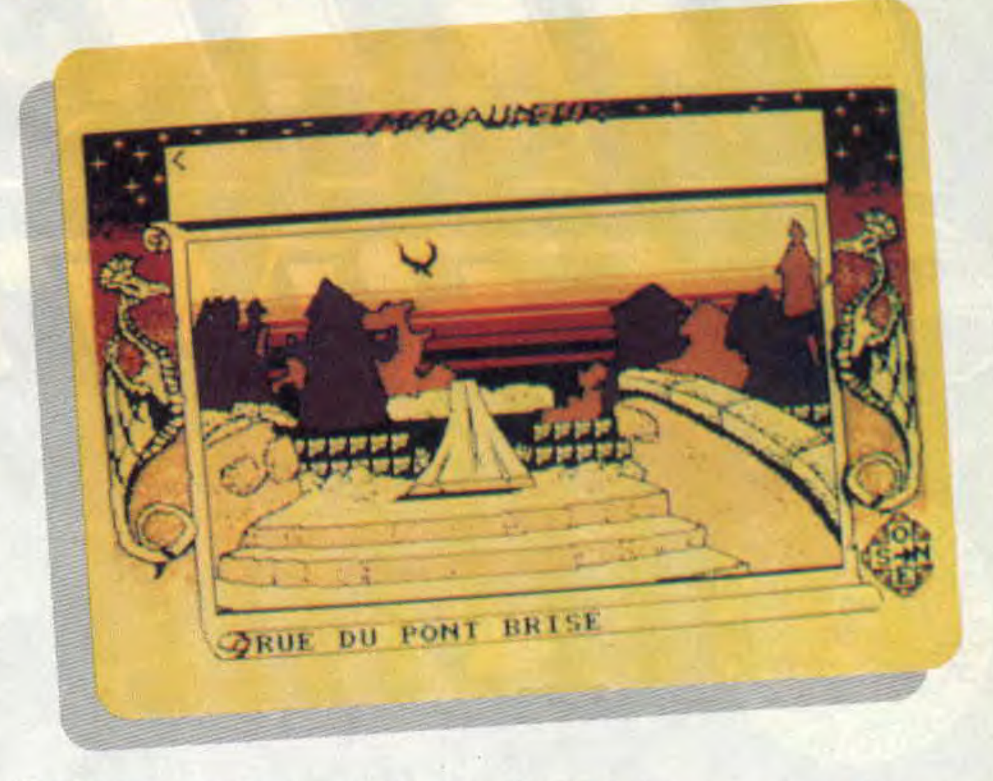
TOOBIN' de TENGEN
Distribué par UBI SOFT
K7 : 99 F
Disk : 149 F

Graphisme :	60 %
Son :	85 %
Animation :	75 %
Richesse :	40 %
Scénario :	70 %
Ergonomie :	70 %
Notice :	50 %
Longévité :	30 %
Rhaa/Lovely :	30 %



MARAUDEUR

66%

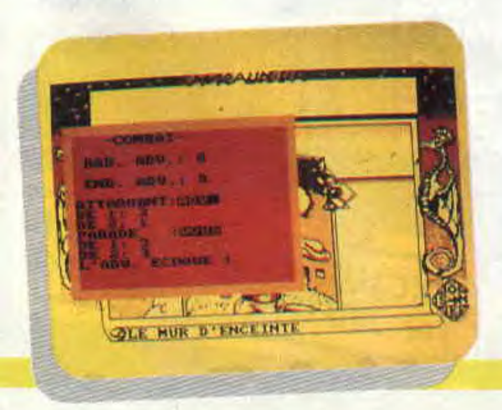


On vous en a parlé le mois passé dans les actus. Le voici le voilà, c'est Maraudeur, un des derniers jeux d'aventure dans le pur style des jeux d'antan.

L'histoire se passe dans les contrées perdues du royaume d'Yranos que nous connaissons tous. Vous incarnez le grand et unique Gandhaar, un jeune homme qui a été élu pour mettre fin au sinistre règne du Maraudeur, une créature du diable qui sème la terreur dans tout le pays. Vous devez à tout prix retrouver un miroir, seule et unique arme capable d'anéantir ce démon (c'est pour vous dire à quel point il doit être pas beau) et restaurer la paix sur le royaume d'Yranos. Il faudra faire très attention, car le Maraudeur n'est pas seul à vouloir votre perte. Donc, on fera tout pour rester sur nos gardes.

Me voilà sur une place devant un garde qui ne veut rien entendre. Je lui raconte ma vie, ainsi que les dernières histoires drôles à la mode, il ne bouge même pas, à croire que je suis dans le pays des Tristounets-du-dimanche. Je me promène dans les rues qui ont une architecture très spéciale (je reste rêveur devant tant de beauté) et, sans m'en rendre compte, je tombe sur un loup complètement déchaîné.

Les dés sont jetés et, comme dans tous les jeux de rôle dignes de ce nom, le sort décidera de ma victoire contre cette horrible bête. Pour une fois, je m'en sors bien, car je l'anéantis en purée pour chien. Je vois dans une ruelle une bouche d'égout qui m'attire. Je ne résiste pas à l'envie de jouer les égoutiers et, comble de malheur, sur quoi que je tombe ? Un rat enratj'ai. Et c'est parti pour une autre phase de combat.



Je m'en sors comme un grand et après m'être cassé la tête durant des heures devant un crâne sans savoir qu'en faire, je remonte à la surface pour chercher le Maraudeur.



LE STYLE TARAUDEUR

Le style de Maraudeur ne surprend absolument pas car il reprend celui des jeux d'antan (datant d'un an). On y trouve un analyseur de syntaxe qui ne se distingue pas des autres, si ce n'est qu'il est moins puissant qu'eux. Les graphismes sont très sympa même si on retrouve toujours les mêmes couleurs (les rouges et les bleus). Par contre, pour trouver le Maraudeur je cherche encore, alors que je m'étais rendu invulnérable durant les combats (mais si, les vies infinies, ça existe aussi pour les jeux d'aventure) !

Pour finir, je me pose une petite question. Ayant pu voir le source de ce jeu, je le trouve légèrement incompatible avec les CPC 464. Alors de deux choses l'une : ou vous le trouverez très rapidement chez vos marchands de softs, ou la société Ubi Soft demandera aux programmeurs de le rendre compatible avec toutes le machines - ce qui risquerait de retarder la sortie de Maraudeur. N'ayant pas la réponse à ma question, j'attends pour voir et vous n'aurez pas d'autre choix que de faire comme moi.

Poum

MARAUDEUR de UBI SOFT
K7 : —
Disc : 180 F

Graphisme :	90 %
Son :	70 %
Animation :	—
Difficulté :	80 %
Richesse :	70 %
Scénario :	50 %
Ergonomie :	50 %
Notice :	—
Longévité :	60 %
Rhaa/Lovely :	60 %



NUMERO 22 V'LA BUDGET

Salut les p'tits sous ! Pour les fêtes de cette fin d'année, où la neige recouvrait tout de son blanc imperméable (ou manteau si vous préférez), j'espère que vous aviez déposé vos petits souliers devant les moniteurs de vos CPC. Au fait, savez-vous combien de petits budgets peut contenir une charentaise taille 43 ?



FAIT PAS L'ŒUF

J'aurais dû me méfier lorsque le chef m'a proposé de partir en croisière vers les îles lointaines, histoire de fuir notre triste climat hivernal. Dans ce genre de plan, il y a toujours anguille sous roche, et si je ne veux pas servir de repas à ces dernières, je ferais bien de me dépêcher de rejoindre l'île qui se dresse devant moi. Quelques vigoureuses brassées, et mon imperméable pneumatique et moi arrivons à bon port. Port qui, en l'occurrence, est tout aussi désertique que le crâne de l'œuf à deux pattes que j'incarne dans cette mission.



D'abord, quitter cette île, ensuite se remplir les poches de pièces d'or qui traînent un peu partout. Bon, en route, je quitte la plage pour m'enfoncer vers la jungle, ce promontoire est trop haut pour le franchir d'un bond. Je pousse ce tonneau vide, je grimpe dessus, et voilà un premier obstacle passé.
Le reste, c'est du classique, des petits écrans en mode 1 décrivent des paysages tropicaux, des objets attendent d'être ramassés, et dans les coquillages, à défaut d'entendre la mer, vous aurez droit à une petite musique de David Whittaker.
TREASURE ISLAND DIZZY
de CODE MASTERS

70%

WIZARD, WIZARD...

Vous avez dit wizard, chef ? Comme c'est bizarre, cela me fait penser à ma toute dernière mission. Un méchant magicien, un sorcier, quoi, avait enlevé la première princesse qui lui était tombée sous la main. En voyant le tour de poitrine de ladite princesse, mon sang n'en fit qu'un, et je m'élançai aussitôt à la recherche des dix yeux magiques qui me permettraient de terminer le premier niveau. Je commençai ma quête sous un ciel d'un beau bleu euh... ciel, dans une campagne verdoyante clairsemée d'arbres et de plates-formes, sur lesquels se trouvaient divers bonus et les yeux magiques qui me lançaient des clins d'eux-mêmes. La mise en place d'un scrolling différentiel pour l'avant et l'arrière-plan du décor était un réel enchantement. Par contre, les démons volants et les têtes de dragons flottantes étaient une malédiction, que je combattis à grands coups d'éclairs magiques ou de bombes récoltées. L'aspect dessin animé de la réalisation semblait être un appel aux plus jeunes de nos budgetivores, bien que je parierais mon dernier imper que les personnes ayant atteint l'âge dit de raison se laisseront facilement tenter.
WIZARD WILLY
Série Cartoon Time de CODE MASTERS



70%

EN VERT ET CONTRE TOUS

On dit toujours qu'il ne faut pas bâtir de château en Espagne, en tout cas il ne fait pas bon en construire en Transylvanie. A moins que vous n'aimiez particulièrement les suaires froides (elle est bonne) et les os à moi ! Imaginez que le chef n'a rien trouvé de mieux que de nous faire un remake à petit budget du retour du fils de Frankenstein. Avec, dans le rôle du fils, votre serviteur.
En digne rejeton, je dois parcourir le château hanté et ses environs à la recherche des morceaux du monstre paternel. L'ambiance qui règne dans le décor 3D me file une peur bleue et nuit à mon teint qui, si j'en crois mon CPC, vire au vert, on dirait Hulk junior. Tout en évitant les fantômes, squelettes et goules, je ramasse les clés qui me permettent d'ouvrir certaines





portes fermées. La proximité de ces monstres fait battre la chamade à mon petit cœur, jusqu'à le réduire en morceaux si je ne trouve pas au plus vite un lieu plus tranquille. Poursuivi par deux squelettes n'ayant même plus la peau sur les os, je me précipite vers une porte grande ouverte. Je tombe dans une pièce d'un noir d'encre. C'en est trop pour mon pauvre cœur... Aaargh ! je meurs.
FRANKENSTEIN JR.
Série Cartoon Time de CODE MASTERS

30%



REPOS !

Vous savez, le chef a une drôle de conception du repos dû guerrier : le repos pour le chef et le guerrier pour Budget. Et voilà que je me retrouve en pleine guerre des étoiles à faire feu de tout bois contre les vagues d'Aliens qui se sont dit qu'ils allaient fêter la nouvelle année par une petite invasion de cette bonne vieille planète Terre.
Je propulse mon vaisseau à travers les cavernes souterraines, découvertes au moyen d'un scrolling aussi hésitant que la main du chef lorsqu'il signe les chèques de fin de mois. Entre deux bâillements, permis par le peu de vélocité de mon vaisseau, j'abats une première série d'Aliens, ce qui me donne droit à un bonus d'armement supplémentaire. Les quatre couleurs qui se battent en duel sur l'écran rendent le mien bien peu palpitant. Le manque d'originalité du sujet, la médiocre réalisation font d'ailleurs que le combat cesse faute de combattant.
Je m'esquive en douceur pour profiter d'un repos du guerrier, à ma façon cette fois-ci.
TRANSMUTER
de CODE MASTERS



70%

PENALTY

Cinq... Quatre... Trois... Deux... Un... Driiing ! Je l'aurais parié ! Il suffit que je sois installé cinq secondes les pieds sur le bureau, un verre... d'eau à la main, pour que ce damné téléphone se mette à sonner, pire qu'un serpent. Le chef voulait que j'enquête sur une affaire peu catholique se déroulant dans le milieu footballistique anglais. Il est vrai qu'il se passait des choses étranges sur cette pelouse.
Premièrement, depuis le début du match, tous les joueurs sans exception s'emparaient du ballon à la main et s'obstinaient à se le passer en arrière. Le ballon était tellement abîmé qu'il avait pris une forme ovale rendant ses rebonds imprévisibles. Les joueurs se précipitaient les uns sur les autres sans vergogne et se plaquaient à qui mieux mieux, sans que l'arbitre intervienne ! D'ailleurs, les arbitres se comportaient de manière étrange eux aussi. Imaginez qu'après avoir parcouru le terrain, un joueur était allé déposer à la main le ballon derrière les cages adverses. L'arbitre siffle un penalty, je me dis que ce n'est pas trop tôt. Eh bien, tenez-vous bien, non seulement c'est le joueur en faute qui tire le penalty, mais alors qu'il a tiré bien au-dessus de la barre transversale, on accorde à son équipe six points ! Trop c'est trop, je me précipite sur le terrain lorsque je tombe sur une jaquette portant la mention "Rugby Simulator". Et si c'était ça ?
RUGBY SIMULATOR
de CODE MASTERS



70%

MORT VIVANT

Faire le mort. Jamais cette expression n'aura eu autant de sens qu'aujourd'hui. A bord d'un transporteur en direction de Necris Dome, le satellite qui sert de cimetière à la Terre, je me suis dissimulé dans un cercueil. En cette année 2031 où la Terre a procédé à un désarmement total, certaines rumeurs font état des intentions belliqueuses des Archmandroïds, les robots gérant Necris Dome. Ils dirigent les Mandroïds, robots de catégorie inférieure, qui n'ont que très peu d'initiative. Ma mission est d'écarter toute menace pesant sur la Terre, même si cela doit impliquer la destruction du satellite. Pour cela, il me faudra tenter d'accéder à la salle de reprogrammation des Mandroïds, afin de pouvoir en faire des alliés.
Je ne pus réprimer un frisson lorsque, soulevant le couvercle de mon cercueil, je découvris la gigantestque morgue que constituait Necris Dome. Pour une fois, les moyens mis à ma disposition ne sont pas constitués d'un bâton de joie et du bouton tir associé, mais je dispose bel et bien d'un analyseur syntaxique et de présentation de pages écrans pour la description des lieux traversés. Bien qu'un peu frustre, l'analyseur se comporte plutôt bien, les écrans sont agréables et la partie s'annonce ardue. Une véritable aventure pour Budget !
NECRIS DOME
de CODE MASTERS



LES DEUX DOIGTS DA

HEROS DU MOIS : JOE SATRIANI

A l'occasion de la sortie du nouveau Satriani, guitariste idole de notre Sined décapiteur, j'ai profité de sa présence à Paris pour lui poser quelques indiscrètes questions.



Joe Satriani

A. Cent Pour Cent : Surprise, tu chantes sur ton nouvel album ?

Joe Satriani : Oui. Mais en fait, je chante depuis une quinzaine d'années, en studio, ou même sur scène. Pour cet album, les vocaux se sont imposés, de par le thème et le type de chansons que je voulais y inclure.

A. C.P.C. : Tous nos lecteurs sont à l'affût. Aimes-tu les jeux vidéo ?

J.S. : Pas tous. J'adore surtout les softs de course de motos. Mais mon préféré est... Mince, j'ai oublié le nom ! Il faut y remplir des parties d'un écran rectangulaire... Peut-être Xeno ? En tout cas, j'aime beaucoup les jeux sur Amstrad. (NDR : en fait, Joe semble parler de Styx. Dommage pour Sined, car Xeno est un de ses jeux préférés).

A. C.P.C. : *Surfin' with the Alien* avait le Surfer d'Argent en couverture. Aimes-tu les comics ?

J.S. : Je n'en ai jamais lu enfant. En



fait, j'avais ce titre en tête, et un gars de la maison de disques m'a dit que ce serait vraiment drôle de mettre ce héros en couverture. On a contacté Marvel pour l'autorisation... Et depuis, je me suis mis aux comics, ah, ah...

A. C.P.C. : Quand vas-tu venir jouer en France ?

J.S. : Je démarre ma tournée en janvier par les Etats-Unis et l'Australie. Mais j'espère jouer ici au printemps, alors à très bientôt, les amstradiens...

Salut Joe, et merci. Alors là, je sais que vous vous posez des questions : Que vaut *Flying in a Blue dream* (Musidisc) ? C'est sûr, certains de ses fans seront déroutés, mais pour ma part, c'est mon album préféré du guitariste. Il est, en effet, d'une incroyable variété, Satriani y abordant le blues, le rock, la pop, et même un funk juteux qui rappelle Prince *(Strange)*. Sans oublier les instrumentaux qui ont fait son succès, comme ce *Back to Shalla Ball* en hommage à la meuf du Surfer d'Argent. Et avec ses dix-huit morceaux, vous ne serez pas volés.

LES DISQUES DE LA RENTREE

Pour commencer, un nouveau plus que prometteur, **Lenny Kravitz**, qui déboule en force avec un magnifique premier album (*Let Love Rule*, Virgin). Un croisement de pop anglaise (mélodies façon Beatles ou Procol Harum) et de soul du meilleur cru. J'y reviendrai...

Fans de **Frank Zappa**, sachez que son dernier album, *Broadway the Hardway* (Musidisc), est un live bourré d'humour et de satires politiques. Heureusement, il n'y a pas que les mots (un bon moyen de bosser l'anglais)... Une musique qui n'a rien perdu de sa rigueur et de sa bonne humeur. Et toujours la guitare magique... En parlant de guitares, le nouvel album de **Steve Jones**, *Fire and Gazoline*, en est truffé. Ça ramone, ça dépiaute, et ça arrache. En prime, les Cult, Aerosmith et Motley Cre sont venus filer un coup de main à l'ancien guitariste des Sex Pistols à la voix méchamment rauque (disponible en import MCA). Toujours dans le destroy, écoutez les **Doughboys** (*What Ever*, chez Closer), des canadiens punk-mélodiques. Si le monde était gouverné par les héros de Double Dragon, leurs chansons seraient sur toutes les lèvres.

Encore un bon disque, *Blood and Thunder*, des belges **Neon Judgement** (Pias/New Rose). Si les Neon ont flashé sur les grands clichés américains (ambiances Paris-Texas, pochettes ciné...), leur ton reste européen, mélangeant machines et instruments traditionnels. Ecoutez en priorité le tube prise de tête *Facing Pictures*, le rap psyché *1313*, et l'hommage pervers à Gainsbourg, *le Suicide du beau Serge*.



Tous les mois, je me dis je vais leur parler de **Vox Populi**, et chaque fois je manque de place. Du coup, je réécoute leur album *(Aither*, Visa) régulièrement. Je me soupçonne de le faire exprès, car ce disque est sublime. Je ne sais d'où sort cet étrange groupe, mais si vous aimez les belles choses, achetez-le. Et découvrez cette musi-

que hors norme, d'inspiration mondiale (Orient, Inde, Afrique, classique), toute en douceur, et qui sait aménager les silences et privilégier l'émotion. N'oubliez pas non plus ***le Mystère des voix bulgares*** (Phonogram), d'ailleurs présentes sur le dernier album de Kate Bush, ainsi que dans les rééditions compact du groupe allemand **Can** (Wotre Music).

Continuons dans les bizarreries. L'année dernière, je vous avais parlé des incontournables disques des séries américaines (Tubes cathodiques). Eh bien, le troisième Tube cathodique est sorti, toujours chez New Rose, avec notamment les musiques originales de *Ma sorcière bien aimée, Agence tout risque, Au-delà du réel,* et *Destination danger*. Miam !
Un peu dans le même genre, sort un disque regroupant cinquante-cinq publicités américaines. Une véritable page d'histoire, et une mine d'or pour les sociologues. Elles datent surtout



des années 50 et 60, et sont toujours drôles. Un disque qui met de bonne humeur (*The Commercials*, New Rose).

CINEMA : ILS SE PREPARENT !

Terry Gilliam a laissé tomber ***les Watchmen***, adaptation de la BD du même nom (traduite en France par Zenda). Qui va reprendre le projet ?
Il y aurait **Christopher Lee** dans la suite des *Gremlins*.
Tous ceux qui ont vu l'horreur pure (et terriblement drôle), j'ai nommé *Reanimator*, doivent se réjouir de l'arrivée du second du nom.
Et que deviennent *Mandrake* (magicien héros de BD incarné par David Bowie), et le long métrage *Chapeau melon et bottes de cuir* avec Mel Gibson ?
Adaptations de BD en cours : *Elektra Assassin* (deux albums chez Delcourt, sublimes), *V for Vendetta, Judge Dredd* (avec Arnold Schwarzenegger), *The Lone Ranger* (par John Landis), et *Plastic Man* par Joe Dante.
Après *le Déclic* (nul), Manara prépare l'adaptation de son second best-seller *le Parfum de l'Invisible*.
Iggy Pop + John Waters = *Cry Baby*.
Renegades n'a rien à voir avec le soft (dommage), mais est signé Jack Sholder (le sublime *Hidden*).
Après les megamix du top 50, retour des films megamix : *The Night of the Living Duck* est un montage de dessins animés de la Warner. Des anciens et des jeunots, avec la participation (à quel prix ?) de Bugs Bunny et Daffy Duck !
Frank Margerin aurait réalisé les décors du prochain film de Didier Grousset.
Les amateurs de fantastique devraient savoir que David Cronenberg, réalisateur fou de *la Mouche*, joue dans le prochain Clive Barker. Mais que les rockers sachent qu'y sont aussi annoncés la diablesse glitter Suzy Quatro et le dandy homo Marc Almond.
Le nouveau film d'Anthony Perkins



Le dindon de la farce (Lucky Stiff)

(acteur culte du *Psychose* d'Hitchcock) ne se prépare pas, il est sorti, et s'appelle *Lucky Stiff*, une histoire de gros et de cannibales.

GROUPE DU MOIS : RED HOT CHILLY PEPPERS

Malgré la mort de leur guitariste l'année dernière, les Red Hot ont surmonté leurs problèmes, et offrent à sa mémoire le plus bel hommage qui soit : un nouvel album brûlant. *Mother's*



Red Hot Chilly Peppers

Milk (Emi) a ainsi toutes les chances de rendre fous à la fois rappers et hardeux. Les guitares décollent les enceintes, et le rythme enflamme les mollets. De la dance-music surpuissante, bande-son idéale pour jeu de baston sur CPC. En prime, les Peppers reprennent *Higher Ground* de Stevie Wonder dans un déluge métallique. Puissant !

INVITES DU MOIS : JOE SATRIANI et SOIZOC

LEURS PLAY-LISTS JOE SATRIANI

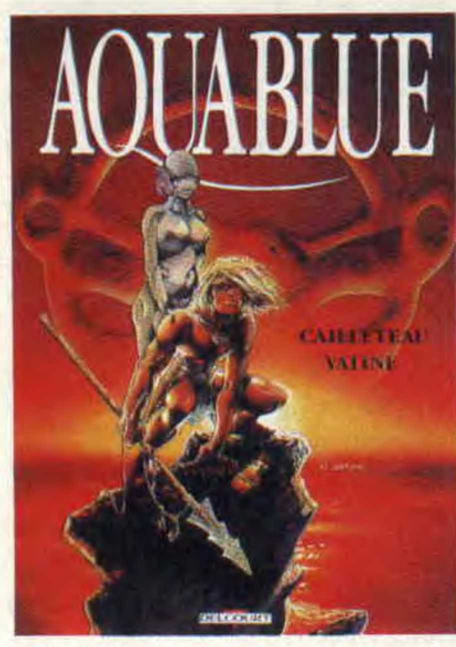
1 - ROLLING STONES : *Exile on Main Street*
2 - JIMI HENDRIX : *Electric Ladyland*
3 - PRINCE : *Sign o' the Times*
4 - SUGARCUBES : *Life's too Good*
5 - AEROSMITH : Dernier album

SOIZOC

1 - SPIKE JONES : *Cocktail fot Two*
2 - ELLA FITZGERALD : *Pour l'amour d'Ella*
3 - ROLLING STONES : *Les années Stones*
4 - DANIEL LANOIS : *Jolie Louise*
5 - THE SMITHS : *The Queen Is Dead*



Par la barbe du prophète, voilà une année (que dis-je, une décennie) qui commence sur les chapeaux de roue. En effet, si vous avez suivi nos conseils, vous vous serez jetés sur les deux premiers tomes de la BD *Aquablue*, et vous attendez langue pendante la suite, le n°3, et vite ! Trève de suspens, vous pourrez la retrouver tous les mois, ici-même. Laissez-moi donc vous présenter les deux papas d'*Aquablue*, d'autant que le scénariste Cailleteau, est un passionné de jeux micro.





CAILLETEAU - VATINE : L'INTERVIEW

Patrick Giordano : Alors comme ça, on baigne dans les jeux micro !
Olivier Vatine : C'est surtout Thierry qui y passe ses nuits. N'ayant pas de micro, je joue chez lui, mais j'aime surtout les softs bien crétins, de dépouilles, ou de courses de voitures...
Thierry Cailleteau : Tout le contraire de moi, car les shoot'em'up et co, c'est pas trop mon truc. Je préfère de loin les softs qui m'apportent des choses, qui font marcher mon imaginaire, comme Pirates de Microprose, ou les jeux de science-fiction, qui m'inspirent parfois pour *Aquablue*.
P.G : Comment y es-tu venu ?
T.C. : J'ai commencé à m'intéresser au jeu sous toutes ses formes : Donjons et Dragons, les wargames... Jusqu'à me mettre à l'informatique. Du coup, je me suis retrouvé avec une rubrique de jeux dans le magazine *Circus*, qui s'est arrêté il y a peu. J'ai aussi écrit une BD interactive, *Turlogh le rôdeur*, qui a été adapté sur CPC.
P.G. : Revenons à la BD, comment vous êtes-vous rencontrés ?
O.V. : On était au lycée ensemble, à Rouen. Il y avait aussi Frank Le Gall dans la bande, qui fait *Théodore Poussin* chez Dupuis. En 79, après avoir été viré des Beaux-Arts, j'ai commencé à bosser dans une boîte de vidéo dans laquelle je faisais du dessin industriel. Comme je m'ennuyais, j'ai pistonné Cailleteau qui m'y a rejoint. On a ensuite fait de la pub à Rouen, avant d'attaquer la BD à *Pilote* avec notre première BD commune, *Fred et Bob*.
P.G. : Je crois que vous dessiniez tous les deux à l'époque...
T.C. : Oui, j'ai fait les décors des deux premiers *Fred et Bob* (NDR : *Galères balnéaires* et *l'Enfer de la drague*, tous deux disponibles chez Delcourt, et le premier en poche chez J'ai Lu). Mais dans le genre Vatine, j'étais loin d'être aussi original. Et je préfère raconter des histoires avant tout. Je fais aussi les couleurs d'*Aquablue*.
O.V. : (s'adressant à son scénariste) Tu faisais, mon pote !
T.C. : Quoi ! (NDR : petite baston sanglante entre les acolytes me permettant d'aller me taper une petite partie de Shufflepuck Café).
P.G. : Ça y est, vous êtes calmés ? Revenons à *Aquablue*. Combien d'albums sont prévus ?

Publicité de Olivier Vatine



O.V. : Le cycle va se terminer au quatrième épisode. On verra ensuite si on continue. On axera peut-être sur les personnages secondaires, comme *Carlo, l'Italien livreur de pizzas.*

P.G. : Quelles sont vos influences ?

O.V. : On a flashé sur Besson, bien sûr, mais on est aussi fan des films de Cameron, (*Aliens, Terminator, The Abyss*), de la BD américaine (Frazetta, Caniff ou Frank Miller), ou du romancier américain William Gibson.

P.G. : Thierry, pendant que Vatine dessine comme un fou pour satisfaire nos lecteurs, à quoi occupes-tu ton temps ?

T.C. : J'écris une histoire pour Cyrus Tota (NDR : sublimissime créateur de *Photonik*), ainsi qu'un album pour Terpant. J'ai trouvé ma voie dans le scénario.

P.G. : Merci, messieurs, et je rappelle à tous nos lecteurs que les deux premiers tomes d'*Aquablue* sont toujours disponibles, et en vente au club A 100 %.

EVENEMENTS DU MOIS : FESTIVAL D'ANGOULEME DU 24 AU 28 JANVIER 1990

Réservez-vous deux jours, et foncez à Angoulême. Le programme est alléchant, et je sens qu'il vous sera difficile de résister. Si vous aimez la BD, bien sûr...

Cette année, l'invité d'honneur est un pays, l'Angleterre, sous la houlette de Peter Gravett, rédac'chef d'*Escape*, le magazine anglais le plus novateur. Nous pourrons enfin apprécier pleinement les grands classiques britanniques (l'institution *Rupert The Bear*, ou *Dan Dare* le pilote du futur), et leur new generation, qui a déjà mis l'Amérique à genoux. Seront présents (entre autres) Hunt Emerson, Brian Bolland (*Judge Dredd, Batman* "Souriez" et *Camelot 3000* - c'est tout ?), John Bolton ou LLoyd. Vous pourrez aussi découvrir le nouveau Batman signé Dave Mc Kean (*Arkham Asylum*), et vivre un hommage aux Monty Python (entraînez-vous aux marches stupides pour l'occase).

Angoulême, ce sera des animations, un chapiteau (ghetto ?) pour les plus jeunes, la remise des prix... Des dizaines d'expositions aussi, soit Pétillon, E.P. Jacobs, un délire architectural de Schuiten-Peeters, Marijac, Poïvet, et l'inauguration du CNBDI — le Centre de la BD en France—, Angoulême espérant devenir un phare technologique régional, en étant à la pointe de la création d'images sur ordinateur. Et je ne vous cite que les principaux événements pour un festival qui s'avère déjà, et une nouvelle fois, indispensable.



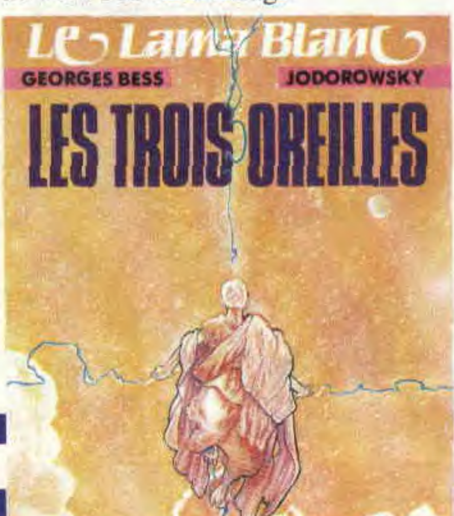
ALBUMS

J'suis vert, écarlate. Rouge à pois bleus. Bref, totalement renversé par la lecture des *Trois Oreilles*, le troisième album de la saga du *Lama blanc* de Jodorowsky et Bess. Un livre qui respire, qui réchauffe. Un souffle mystique, et l'histoire très simple d'un jeune européen réincarné en puissant lama (Humanos).

Dorian Dombre est un album plus terre à terre, violent et prenant. Normal, Dorian le journaliste va connaître le bagne, côté cour et côté cachot. Jusqu'à la révolte-bain de sang. Une des meilleures histoires du scénariste José Louis Bocquet, dessinée par Francis Vallès (Glénat).

Ne ratez pas non plus les nouveaux magazines à la gloire des sup'héros : *Daredevil*, toujours aux prises avec le Caïd, mais aussi le superbe *Facteur X*, *Serval* et *Thor* (quatre séries Semic, en kiosque tous les deux mois).

Et n'oubliez pas que Lucien s'est mis au vert. Fin de message.





COMICS - SELECTION ACTUALITES/CENT POUR CENT

Vous aimez les superhéros ! Alors, lisez-les en version originale, découvrez-les avant tout le monde. Rien de plus facile. Si vous habitez en région parisienne, rendez vous à la librairie Actualités. Les prix sont raisonnables. Et sinon, commandez-les. En plus, tous les mois, nous vous offrons une sélection de nouveautés indispensables, non encore traduites en Français. Ce mois-ci, plein feu sur le tout nouveau Batman.

A Tale of the Batman :
Gotham by Gaslight (DC)

A la manière de Mickey (A travers les âges), Batman se retrouve en plein XIXe siècle. Incroyable ! Voilà Bruce Wayne accusé de crimes par un Gotham City s'apprêtant à rentrer dans l'ère industrielle. En fait, ces éventrations sont "l'œuvre" de Jack l'Eventreur lui-même. Une histoire solide, efficace, et un dessin dirigé de main de maître par Mike Mignola. A quand Batman à la préhistoire ?

Comics plus

Si *Akira* demeure le meilleur comic japonais (et le film, que j'ai récemment vu, est absolument sublime), jetez tout de même un il sur *Crying Freedom*, un nouveau thriller ultra-violent qui narre les aventures d'un tueur au service de la mafia chinoise (Viz comics). Côté mutants, les *X-Men* valent toujours le déplacement, signés du duo Claremont-Jim Lee. Wolferine (Serval), présumé mort, y mène toujours la danse, cette fois à Hong-Kong, et, croyez-moi, côté ninjas, on est servi ! Good comics !

Librairie Actualités, 38, rue Dauphine, 75006 Paris, tél. 43 26 35 62.

Patrick GIORDANO